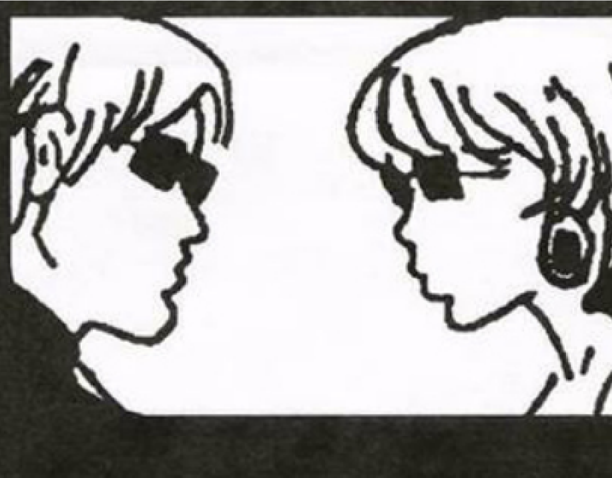
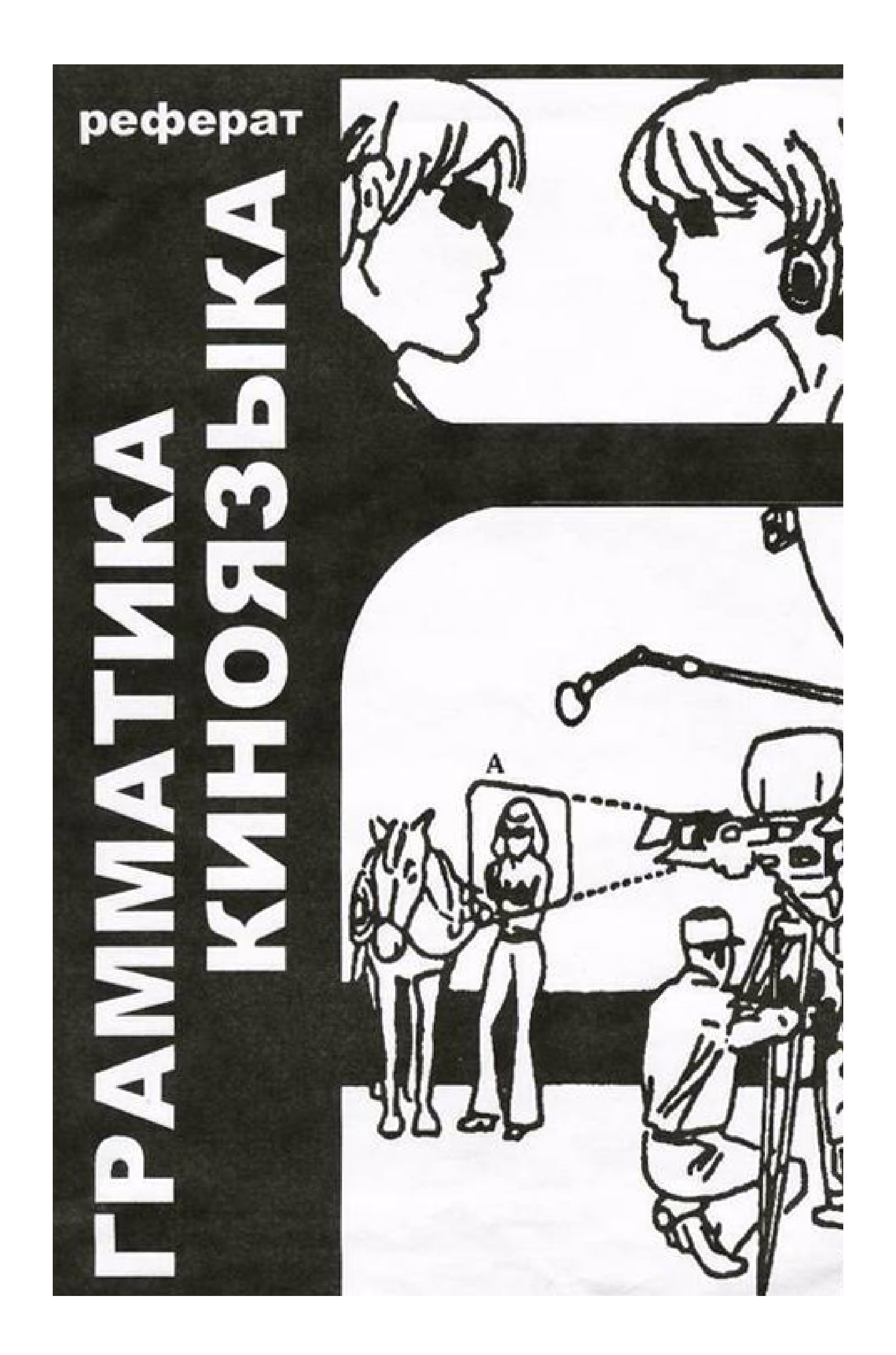
реферат

ГРАММАТИКА КИНОЯЗЫКА



Даниэль Арижон

Грамматика киноязыка (реферат)



ГЛАВА 1

Данный реферат по "Грамматике киноязыка" Даниэля Арижона представляет собой учебно-методическое пособие для режиссеров, операторов, монтажеров и всех тех, кто стремится к повышению своего профессионального уровня в кино.

Реферируемая книга достаточно документально повествует о создании кинофильма. Режиссеры всего мира используют приемы монтажа и съемки, описываемые в книге Даниэля Арижона, но одного лишь владения техническими приемами недостаточно для создания произведения искусства. И поэтому данное пособие может быть лишь подспорьем в нелегком труде создателей кинофильма. Эта книга позволит существенно сократить время обучения и избежать сложного поиска информации о кино. Здесь вы не найдете теоретических изысканий, наша книга представляет собой практический опыт, собранный лучшими режиссерами за долгий период их многочисленных кинопроб.

Можно говорить о появлении языка кино в тот момент, когда создатели фильмов пришли к пониманию идеи о создании различных картин, небольших кусков с целью придания им совершенно нового целостного смысла. Они поняли, что соединяя, комбинируя между собой два совершенно различных символа, можно получить новое воплощение идеи, факта, чувства как в других коммуникативных системах.

Теоретики начали экспериментировать, но у них еще не было достаточно материала для создания настоящего языка кино, в котором однако уже была острая нужда. Это был долгий процесс. Здесь были и ошибочные идеи и много ненужного, но прежде всего это была каждодневная практическая робота деятелей кино.

Любой язык есть система символов. Люди приходят к соглашению обозначать те или иные понятия символами, которые становятся эталонами, имеющими одно и то же значение для всех, принадлежащих к определенной группе. Люди, желающие высказать собственные идеи, должны сначала изучить символы высказывания и правила их соединения между собой. Однако артисты и философы обладают правом влиять на группы людей, вводя новые символы и новые правила, отбрасывая при этом старые. Кино тоже является примером такого же процесса. История развития кино как средства визуальной коммуникации непосредственно связана с возможностью языка кино охватывать реальность, но реальность всегда изменчива, постоянно меняются ее формы. Монтаж есть отражение чувства создателя фильма, момент приспособления, одно из лучших средств

выражения действительности.

ГЛАВА 2

ЗАДАЧИ ДАННОГО ИЗДАНИЯ

В этой главе Даниэль Арижон говорит, что цели и задачи данной книги очень просты и одновременно достаточно амбициозны. Уже давно существуют все правила грамматики кинематографии. Их использовали режиссеры столь же далекие друг от друга по стилю, как и по географии своего проживания: Куросава в Японии, Бергман в Швеции, Феллини в Италии и Рэй в Индии. Они использовали этот общий багаж правил для разрешения специфических проблем, возникающих во время визуального представления той или иной истории. Эта книга представляет собой систематическое изложение современных решений этих специфических проблем. Опыт, полученный на сегодняшний день, позволяет говорить уже о некоторых стабильных правилах и, несмотря на постоянное развитие и появление новых идей, мы надеемся, что данный опыт послужит еще достаточно долгий период времени.

Как любая теоретическая работа, посвященная практическому делу, книга весьма ограничена. Невозможно научить языку кинематографии, лишь анализируя роботы других. "Вы всерьез начинаете свое дело только тогда, - говорит автор, - когда через ваши руки пройдет не один метр пленки. Знание чужого опыта и наличие своего вот две необходимые вещи для понимания нашей работы". В этом контексте полезно вспомнить комментарий монтажера и режиссера Антони Харвея : "Я всегда больше всего боялся стать слишком техничным. Когда сидишь за монтажным столом изо дня в день, из года в год, рискуешь поддаться механическим эффектам, забывая все остальное. Вы можете пропустить самый важный момент сцены. Конечно, вы должны хорошо знать все технические возможности, но они могут быть только вторичными и нельзя позволить им разрушить природу, которой они служат".

Настоящие режиссеры всегда полагаются на собственное чутье и чувство меры. Разнообразие приемов и возможностей, имеющихся в распоряжении режиссера, не должно ослеплять его, и лишать собственного, единственного понимания темы, которая вызвала в нем желание использовать именно фильм в качестве системы коммуникации.

ЗНАЧЕНИЕ ПАРАЛЛЕЛЬНОГО МОНТАЖА

Камера, несмотря на все совершенство конструкции и функции, которые она способна выполнять, является для создателя фильма лишь простым механизмом, инструментом: как ручка или пишущая машинка для писателя. Для того, чтобы работала камера, нужно лишь хорошая команда операторов. Гораздо важнее для режиссера умение манипулировать идеями, мыслями, концепциями.

Как только идеи материализуются, зафиксировавшись на пленке, они должны быть удачно соединены между собой. Для этого следует довериться следующему принципу монтажа: чередованию по меньшей мере двух центров интереса. Этот "параллельный монтаж" - один из наиболее часто использующихся примеров языка кинематографии. Он помогает ясно провести конфликтные линии и просто повествовательные линии сюжета, поочередно переходя от одного центра интереса к другому. Эта техника настолько распространена, что практически гарантирует успех и публика ее очень ценит. Фильм, где не используют эту технику, раздражает зрителя, хотя последний и не способен объяснить и выразить причины своего недовольства.

ДЕЙСТВИЕ И РЕАКЦИЯ

Когда мы представляем или рассказываем историю, нам необходимо показать две вещи:

- как будет развиваться действие и
- как будут реагировать персонажи на это действие.

Если рассказчик потеряет нить, связующую эти вещи, то слушатель окажется недостаточно информированным или совершенно запутанным.

Если это вы, персонально, рассказываете историю, то ваша аудитория непременно задаст вам вопрос на этот счет. Но преподносить историю на экране это безличный акт, так как вы не сможете увидеть вашу публику и ответить на ее вопросы. Пленка движется сама по себе и вы не способны остановить фильм и дать необходимые объяснения. В большинстве фильмов в одном кадре содержится и действие, и реакция на него.

Возьмем пример:

Кадр 1. Охотник наводит ружье и стреляет.
Кадр 2. Летит птица по небу и вдруг падает.

Первый кадр показывает охотника, наводящего ружье (действие) и

затем выстрел (реакция). Второй кадр показывает летящую птицу (действие) и прерванный полет (реакция).

Но понимание будет лучше, если мы сгруппируем кадры следующим образом:

(Действие)
Кадр I. Охотник наводит ружье. Кадр 2. Птица летит по небу.
(Реакция)
Кадр 1. Охотник стреляет. Кадр 2. Птица падает.

Здесь мы сгруппировали сначала информационные элементы и это помогает нам показать результат более понятным и доступным способом.

Это чередование кадров: 1-2-1-2 называется параллельным монтажом и представляет собой лишь одну из его форм.

Такой метод группировки действия и реакции влияет на всю структуру фильма: от противопоставления двух планов до противопоставления двух или более эпизодов фильма.

МЕТОДЫ ИНТЕНСИВНОСТИ И ПОНИМАНИЯ

Прием, описанный выше, о манипуляции с действием и реакцией, предполагает отбор материала для показа снимаемой истории. Только моменты большой интенсивности должны быть показаны на экране - все другие элементы действия, которые тормозят его или не дают нового значимого материала, должны быть опущены. Отбор сильных моментов связан с контролем за временем и действием. Создатель фильма должен все время сжимать время, сокращать его, но одновременно с этим, зрителю время должно представляться реальным. Монтаж разрушает привычное драматическое единство места и времени. Публика вместе с персонажем перемещается из одного места в другое, из настоящего в прошлое и зритель считает это совершенно естественным.

Этот прием появился в тот момент, когда появился письменный язык. Мысли, запечатленные на бумаге, предполагают понимание некоторой абстрактности. Чтобы хорошо понять язык фильма, зритель использует свое понимание письменного языка.

Чередование действия и реакции в языке кино не требует от зрителя понимания физической структуры фильма.

Но для создателя фильма эта модель - действия-реакции - диктует все подходы к позиции камеры, конструкции эпизодов и использованию монтажа.

КАК ОСУЩЕСТВИТЬ ПАРАЛЛЕЛЬНЫЙ МОНТАЖ

Для показа той или иной части истории параллельного монтажа может быть осуществлен согласно двум приемам:

- простые, короткие кадры
- общие долгие планы.

Если использовать короткие кадры, то два действия (или более) снимаются отдельно несколькими камерами под различными углами. Эти планы монтируются таким образом, что они перемещают угол зрения поочередно от одного действия к другому, составляя таким образом сцену. Каждый кадр, каждый кусочек фильма представляет собой сильный момент серии действий и реакций. При таком подходе события полностью охватываются и понимаются зрителем только после того, как просмотрены все планы. Это основное различие между употреблением коротких планов и общих длинных планов. Как понятно из названия, общий план дает представление о событии полностью, исходя из одного только положения камеры. На практике, двух-трех положений камеры хватает для того, чтобы снять несколько общих планов. Хорошие режиссеры используют поочередно оба приема: и короткие кадры, и общие планы. У каждого из этих приемов есть свои преимущества.

РАСШИРЕННАЯ ПЕРСПЕКТИВА

Автор уточняет, что параллельный монтаж представляет нам больше возможностей, чем просто чередование двух повествовательных линий сюжета. Если степень понимания разделена между фильмом и зрителем, то могут быть рассмотрены следующие возможности:

1. Две линии сюжета развиваются параллельно и данные, вносимые каждой линией (поочередно) составляют историю.
2. Для одной линии движение или реакция остаются прежними, тогда как для другой, реакции постоянно меняются.
3. Персонажи, показанные в двух повествовательных линиях, не знают, что происходит в другой группе. Об этом информирован только зритель.
4. Информация, предлагаемая в обеих сюжетных линиях, является неполной. Зритель заинтригован.

Какой прием лучше использовать? Это решает режиссер. Но факт остается фактом: параллельный монтаж это наилучший путь представления информации. Его базовые элементы: действие и

реакция помогут осуществлению этого процесса.

ГЛАВА 3

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОСНОВНЫХ ПРАВИЛ

Даниэль Арижон пишет, что почти всегда фильмы рассказывают о чем-то. Обычно мы видим изображение персонажей и объектов, которые зафиксированы на пленке и воспроизведены на экране со скоростью 24 кадра в секунду. Но иногда этот технический процесс может быть изменен и рисунки, кривые линии, животные и персонажи могут быть сняты с различной скоростью до нескольких сотен кадров в секунду, или наоборот, замедлиться до показа стоп-кадров (фото), покадрово, с различными паузами между ними.

К первой группе мы можем отнести следующие типы фильмов:

- информационные (хроникальные),
- документальные,
- игровые.

Во, вторую категорию мы можем включить все фильмы, которые требуют радикального изменения техники съемок. Ко второй группе относятся:

- рисованные мультфильмы,
- кукольные мультфильмы,
- скоростная съемка объектов, растений, животных и людей.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ФИЛЬМЫ (ХРОНИКА)

Автор уточняет, что информационные фильмы имеют целью отразить какие-то уникальные события или происшествия. Режиссер фильма минимально контролирует ситуацию, о которой он рассказывает. Фактически он - зритель со съемочной аппаратурой. Можно сказать, что съемки такого рода представляют собой серию прерывистых планов, кусочков событий, которые на экране могут показаться хаотичными. Многого может не доставать, но рассказывающее лицо способно создать видимость единого целого.

Наиболее полная съемка получается при использовании камеры или нескольких камер с мотором, синхронизированных с магнитофоном, записывающим все события, интересные или нет, как в фильмах-хрониках. Но для съемок нет ничего важнее месторасположения камеры для беспристрастного охвата всего места

действия.

Операторы должны выбирать свое месторасположение, высоту, цели, их освещение. Все это приводит к одному компромиссу - неизбежному отбору. Во всяком случае, встречается мало людей с одинаковой подачей одного и того же материала.

ДОКУМЕНТАЛЬНЫЕ ФИЛЬМЫ

С точки зрения автора форма документальных фильмов имеет множество вариантов. Арижон отмечает, что документальные фильмы имеют дело не с одним фактом, а с последовательным рядом фактов, которые выстраиваются вокруг одной общей мотивации. При подаче материала на экран в поток событий, имеющих место, вводятся изменения. Множество причин может быть представлено следующим образом:

а) несколько сюжетов, соответствующих одному общему событию, развиваются последовательно. Если природа события изменилось, то сюжеты перегруппировываются в новой последовательности. Даже если каждый сюжет (момент) был снят в момент его прохождения в цепи сюжетов всего события, эти отдельные моменты могут быть сгруппированы в фрагменты и ролики согласно замыслу содержания, разрывая таким образом временную связь;

б) обычное линейное воспроизведение событий прерывается введением визуального пояснительного материала различного характера (например, мультипликационные наброски), чтобы составить представление о событии, которое может быть снято не иначе как с реальными элементами;

в) ряд сюжетов повторяется в зависимости от композиции или других нужд замысла, с целью исследования подходов и различных решений.

Автор уточняет, что этот список не является исчерпывающим. Но при этом всегда одна небольшая манипуляция - факты должны быть сгруппированы так, чтобы представить их в лучшем виде и действие часто повторяется несколько раз перед началом съемок. Повторять - значит интерпретировать (варьировать).

Мы манипулируем действием, выбирая технику, которая маскирует наш контекст с реальностью. Результат вплотную подступает к царству игрового фильма.

ИГРОВОЙ ФИЛЬМ

В данном разделе автор пишет, что большая часть документальных

фильмов использует двойной подход, объединяющий нефальсифицированную реальность с тщательно взвешенным вымыслом. Такое изложение материала подводит нас к последней форме фильма - чисто художественной. Здесь действие происходит также в данный момент и может повторяться по желанию столько раз, сколько нужно, и так, что малейший нюанс поведения или игры актеров может быть отражен с одной, с двух или более точек. Каждая сцена тщательно подготовлена для успешной реализации съемок. В конечном результате должно появиться ощущение реальности. В действительности то, что мы видим, является обогащенной версией реальности. Это не одна точка зрения, а множество, то, чем обычный человек в реальной жизни обладать не может. Воспроизведение реальности является самой распространенной формой фильмов.

Сюжеты фильмов могут быть подготовлены или нет. Техника съемок обсуждаемая здесь, касается, главным образом, планируемого подхода, где события (факты) отбираются и выстраиваются, согласно замыслу, в ряд взаимосвязанных действий. Не предусмотренный ранее фактический материал используется таким образом, чтобы иметь возможность смешивать его с запланированными сценами.

ТРИ ТИПА СЦЕН

Автор подчеркивает, что сюжеты снимаемых фильмов обычно имеют структуру, в которой действие с начала изложения идет от сцены к сцене, от завязывания конфликта до развязки. Все сцены можно отнести к одной из трех категорий.

1. Диалоги без действия.
2. Диалоги с действием.
3. Действие без диалога.

Эти категории конечно упрощены. Актеры могут не двигаться в то время, когда говорят, но автомобиль, в котором они находятся, может двигаться, поэтому камера может тоже находиться в движении.

Когда актеры передвигаются во время их диалога, камера может быть в фиксированном положении или передвигаться вместе с ними. В третьем случае голос диктора или внутренние мысли персонажей могут сопровождать естественное движение в кадре сцены. Более того, все три приема могут быть использованы вместе в одном эпизоде. Но эта классификация является основной для изучения грамматических правил.

ЭЛЕМЕНТЫ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОЙ

ГРАМОТНОСТИ

Чтоб довести съемки сиен от монтажа до изображения, всякое правило должно иметь два условия:

1. Мы должны снимать лишь то, что можно будет позднее объединить в одно смысловое единство (смысловой ряд).
2. Необходимо уметь разрешать проблемы монтажа, которые будут возникать в различных ситуациях.

Чтобы научиться этому, нужно следить за двумя вещами:

1. Расстояние, с которого мы снимаем сцену.
2. Передвижение персонажей, которые играют эту сцену.

Тщательный выбор расстояния позволяет нам видеть то, что видит зритель, а также количество актеров и объектов съемок под разными углами зрения. Точки или моменты напряжения сценария можно показать путем приближения или удаления камеры от главных героев (объектов съемки).

Что касается второго процесса, то, не стесняя свободного передвижения актеров, мы контролируем процесс съемок этого передвижения.

ПЛАН ИЛИ КИНОСЪЕМКА

Теперь давайте определим грамматические основы киноязыка. Прежде всего план.

Продолжительность плана ограничена лишь количеством пленки, содержащейся в камере, без учета времени но ее разрядку - четыре, десять или тридцать минут.

Отснятый материал может быть использован полностью, непрерывным потоком, или разбит на небольшие кусочки, чтобы иметь возможность вставить между ними другие планы. Действие сцены, перенесенное на экран, может быть снято методом повторов (дублей), частично или полностью с одной или разных точек. Обычно, когда сцена сыграна неудачно, повтор осуществляется с той же точки. Перемена места камеры учитывается во время работы по монтажу.

ДВИЖЕНИЕ

Во время съемки камера может оставаться неподвижной или брать горизонтальную панораму (горизонтальное вращение на своей оси) или перемещаться по вертикали (путем вращения на оси сверху вниз), или еще делать «тревелинг», перемещаться с различной скоростью, укрепленная на движущемся автомобиле.

Камера может снимать сцены простые и сложные. Она может перемещаться, сопровождая действие сцены, которую она снимает. Оно может это делать с различного расстояния. Расстояние определяется как физическим, так и оптическим способом.

РАССТОЯНИЕ (ДИСТАНЦИЯ)

Градация расстояния между камерой и объектом съемки может быть бесконечна. В сегодняшней практике существует пять основных определений дистанций. Они известны как:

- крупный план
- план приближенный (увеличенный)
- средний план или американский
- полный план (полный рост)
- общий план.

Тем не менее, эти определения не включают фиксированной измеримой дистанции для каждого конкретного случая. Эта терминология очень гибкая и носит главным образом общий характер. Ясно, что расстояние между камерой и объектом съемки различно, если, например, идет речь о крупном плане дома или какого-то человека.

Рисунки 3.1 - 3.5 наглядно иллюстрируют площади, снятые камерой при разном местоположении камеры.



3.1 Крупный план



3.2 Приближенный план



3.3 Средний план



3.4 Полный план



3.5 Общий план

Реальная практика показала, что силуэт человека имеет линии горизонтального среза, которые создают приятную композицию, если на экране присутствуют одна или несколько фигур человека.

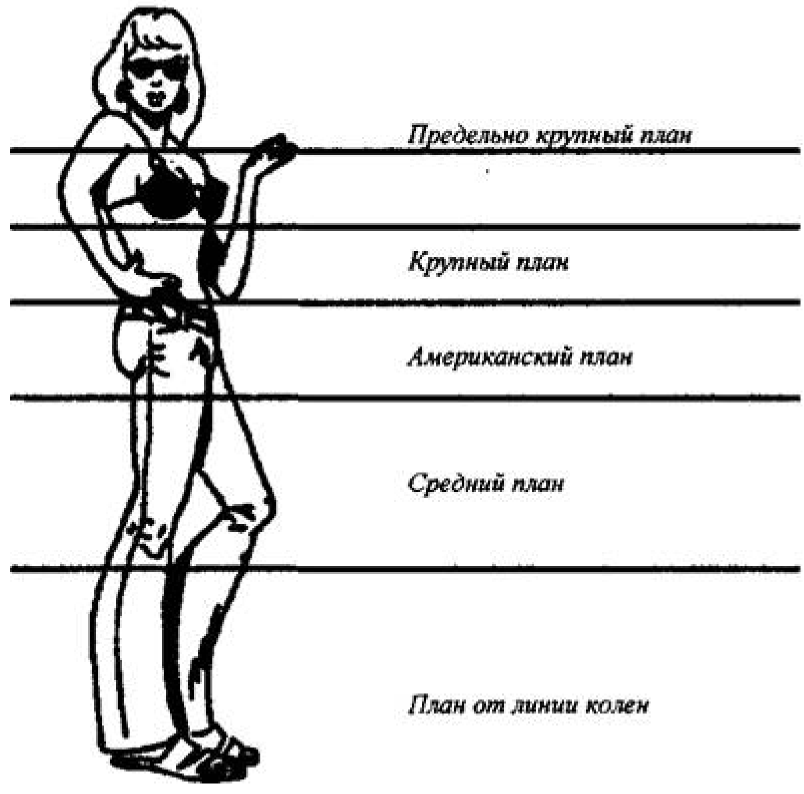
Эти линии:

- ниже подмышек,
- ниже груди,
- ниже талии,
- ниже паховой области,
- ниже колен.

Если фигура человека снята «полным кадром», то в него входят и ноги актера. Приятную композицию дает срез над бедрами.

Рисунок 3.6 дает картину различных срезов по вертикали:

- предельно крупный план,
- крупный план (увеличенный),
- план американский (от талии),
- план средний,
- план от линии колен.



3.6

МОНТАЖНЫЕ СЪЕМКИ

Существует три основных способа монтажа сцен:

1. Общий план всей сцены. Чтобы снять монотонность, существует несколько видов техники монтажа путем манипулирования пленкой во время съемки, называемой «секущим планом».

2. Общий план разбит на короткие материалы. Речь идет о кусочках сцен, снятых с различного расстояния с введением расположенных в стороне людей (объектов). Эти планы (кусочки) вставляются в общий план сцены, чтобы усилить напряжение ее ключевых моментов.

3. Два общих плана или больше даются вперемешку; наша точка зрения переходит с одного общего плана на другой. Используя один из этих трех способов, мы можем заполнить вырезку (сечение). Вырезка (сечение) пронизывает сцену или серию родственных сцен, имеющих последовательную связь во времени и пространстве. Обычно вырезка (сечение) имеет свое начало, середину и завершение. Это заключение (завершение, финал) происходит либо в какой-то напряженный момент,

либо в наименее напряженный момент сюжетного повествования.

ВИЗУАЛЬНЫЕ РАКОРДЫ - СКЛЕЙКИ, ПУНКТУАЦИИ

Вырезки связываются между собой двумя способами пунктуации или ракордами:

1. Ракорд произвольный (свободный) или сухой.
2. Ракорд оптический.

При произвольном срезе переход из одного состояния в другое в визуальном плане наблюдается очень редко. Различные методы такой роботы будут обсуждаться позднее. В случае ракорда оптического, для того, чтобы добиться плавного визуального перехода, могут быть использованы скрытый наплыв, открытый наплыв или щелевая задвижка.

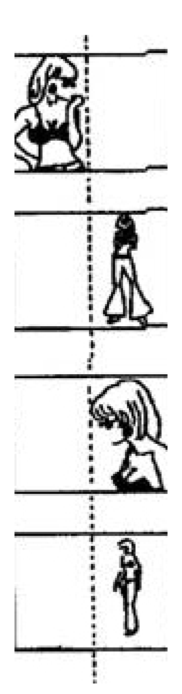
СКЛЕЙКА (МОНТАЖ) СЦЕН

Для монтажа сцен необходимо соблюдение трех следующих требований. Можно монтировать:

1. Позу (статичные планы).
2. Движение.
3. Взгляды.

Киноэкран - это неподвижная поверхность. Если один актер появился в левой стороне экрана «полным планом», то он должен находиться с той же стороны, если даже монтируется увеличенный план.

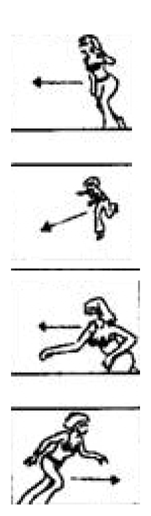
Если это правило статичного плана не соблюдается, на экране появляются малоприятные заметные межкадровые прыжки, и публика, вместо того, чтобы следить за приключениями главного героя, вынуждена отвлекаться с одного сектора экрана но другой, что является одновременно назойливым и неприятным. Зрителю необходимо предложить приятные (комфортные) планы с постоянной ориентацией, что позволяет сконцентрироваться на сюжете (рис. 3.7).



3.7 Центральный персонаж сцены должен оставаться в одной и той же части кадра при переходе от одного плана к другому.

Для этого экран, чаще всего, разделяют по вертикали на 2 или 3 части, в которых размещены главные действующие актеры. Планы статичные делаются или на каких-то частях или на всей поверхности.

Планы в движении делаются по тому принципу. Направление движения в двух последующих дублях, в которых снимаются беспрерывные движения актера, должно быть одинаковым, иначе зритель будет введен в заблуждение по поводу того, куда движется актер (рис. 3.8).



3.8 За движение актера в том же направлении, что и в предыдущем кадре, публике следить не сложно. Но если движение резко меняет направление, то зрителю становится непонятно, куда теперь направляется персонаж.




3.9 Когда два персонажа смотрят друг но друга, их взгляды направлены в противоположные стороны.

Планы взгляда - это третье требование, которое нужно иметь ввиду в момент соединения планов, когда актеры появляются индивидуально или группами. Равновесие взглядов на экране - это всегда взгляды в противоположные стороны. Два персонажа лицом к лицу смотрят в противоположных направлениях, как показано на рисунке 3.9.

Если актеры проходят раздельными планами, противоположное направление взглядов должно быть сохранено (т.е. лицом к лицу, рис. 3.10). Если актеры в раздельных планах смотрят в одном направлении, то по логике они должны смотреть на третьего персонажа или объект, а не друг на друга, как показано на рис. 3.11. Без соблюдения этих правил сцены могут быть малоприятными.





3.10 Если актеры представлены в разных планах, их взгляды должны быть направлены в противоположные стороны





3.11 Когда два актера смотрят в одну сторону, они не обращают внимания друг на друга. В этом случае, они рассматривают что-то третье.

ВЗГЛЯДЫ В ПЮТИВОПОЛОЖНЫЕ СТОРОНЫ

Добиться статичного положения противоположной направленности взглядов между двумя актерами очень просто, единственная задача - это следить за тем, чтобы их головы были повернуты лицом друг к другу.

Физическое расстояние между ними не имеет значения. Если один актер меняет свою позицию и оказывается спиной к своему партнеру, положение поддерживается путем бросания периодических взглядов на своего партнера через плечо, с поворотом лица к нему через некоторое время. В группе, состоящей из трех лиц, один из двух является арбитром внимания. Когда один из актеров говорит, двое других смотрят на него, Если происходит смещение интереса, один из актеров смотрит в сторону нового центра внимания, таким образом четко и эффектно изменяя направление интересов зрителя (рис. 3.12).



3.12 Актер Перемещает интерес от А к С. Он достигает этого поворотом головы от одного актера к другому.

В первом кадре рис. 3.12. внимание концентрируется на актере А, а на втором - внимание на актере С. Мы можем видеть внимательного актера В, поворачивающего голову то в одну, то в другую сторону, как бы приглашая зрителя переместить свой интерес с А на С.

То же самое происходит тогда, когда мы кадрируем каждого актера в различных планах. Интерес к сцене может быть нарушен, если актеры смотрят в разные стороны. Мы Должны направлять, усиливать интерес зрителя, а не запутывать его (рис. 3.13).





3.13 В первом примере две основные актрисы смотрят на доминирующую актрису но первом плане. Во втором примере (справа) В смотрит в другую сторону, отвлекая внимание зрителей. Зритель не знает, находится ли за кадром нечто действительно важное, или нет.

СМЕЩЕНИЕ ЦЕНТРА ИНТЕРЕСА

Если в сцене занято значительное количество людей, возникают две возможности:

Все актеры концентрируют свое внимание на главном действующем лице, перенося одновременно внимание на другого, в соответствии с изменением источника интереса в ходе действия (рис. 3.14). В первом случае два действующих лица являются центрами внимания группы. Внимание зрителей (равно как и актеров, находящихся на экране) переходит от одного к другому, затем возвращается. Молчащие актеры являются арбитрами внимания. Они вместе смотрят на главное действующие лицо и переводят взгляд на другого актера, являющегося также центром внимания. Иногда в действие вводится третий центр внимания (интереса), чтобы снять монотонность постоянного перемещения внимания между двумя точками, в частности, во время длинных сцен, снятых камерой с одной точки.

В этой описанной ситуации возможны два подхода. В обоих доминирующая группа почти всегда размещается перед камерой.

В первом подходе у нас занято в действии две или три группы (статичные), размещены на экране. Группа, интересующая нас, находится перед камерой. Другие группы располагаются на заднем плане.

Каждая из них представляет свой круг интересов. Они являются независимыми одно от другой. Группа, расположенная ближе к нам, является предметом нашего первостепенного внимания. В то же время мы знаем о существовании и других групп, которые мы могли бы не принимать во внимание, если бы они вдруг исчезли. Для того, чтобы

подчеркнуть драматизм ситуации на первом плане, другие группы могут в какой-то момент прервать свои внутренние разговоры и повернуться лицом к группе на первом плане.

Второй подход дает один вариант: группа на первом плане остается статичной, но группы второго плана движутся по сцене. Это могут быть и уличное движение, и движение на балу, которые никак не связаны с действием, происходящем на первом плане.



3.14 Здесь мы видим значительную группу, сначала внимание зрителя привлекается к А, затем к С. Актер в центре кадра служит тому, чтобы своим взглядом переключить внимание зрителя от А к С.



3.15 Если в центре имеется несколько групп людей, то доминирующей становится более близкая группа.

ГЛАВА 4

ПРИНЦИП ТРЕУГОЛЬНИКА ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ ТЕЛА

Все сцены диалогов происходят между двумя главными действующими лицами. Эти два актера, доминирующие в снимаемой сцене, могут располагаться согласно двум линейным позициям:

- на одной прямой и
- под прямым углом.

Рис. 4.1 иллюстрирует эту концепцию.

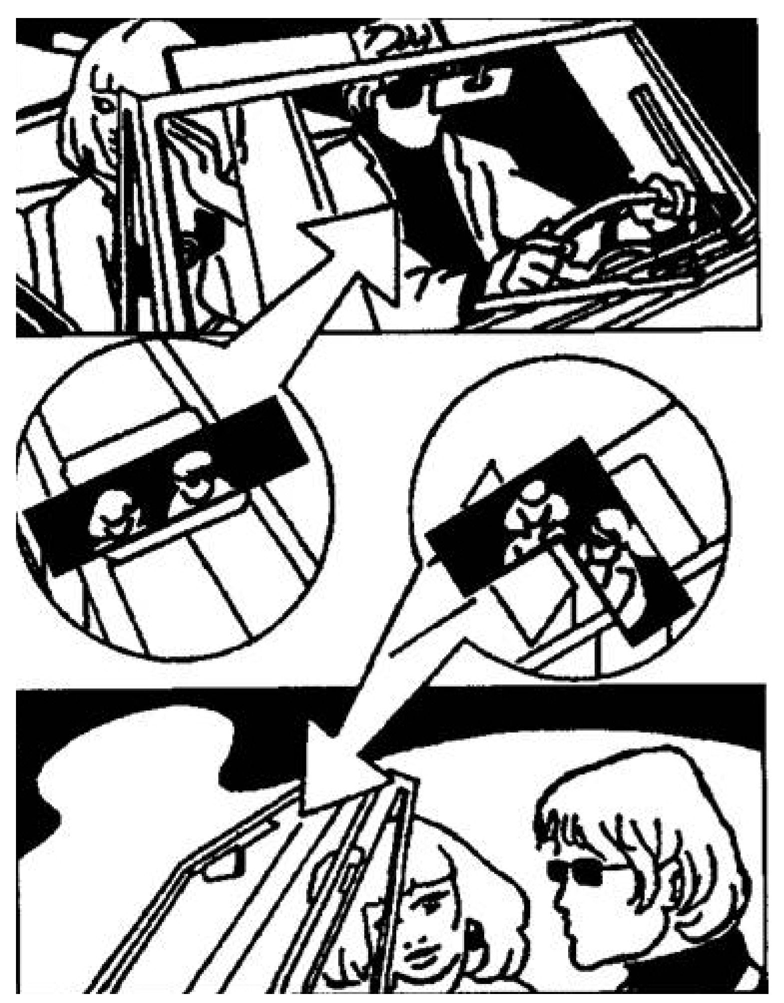
Внутри этой композиции можно отметить четыре позиции актеров в ходе их диалога.

1. Актеры располагаются лицом друг к другу.
2. Актеры находятся в позиции один возле другого.
3. Один актер поворачивается спиной к другому.
4. Они размещены спиной друг к другу. (Рис. 4.2.)

Фигура актера может занимать одну из следующих позиций:

1. В положении лежа (на спине, на животе или на боку).
2. На коленях (торс прямо), сидя на каблуках (корточках) или с наклоном вперед. Опираясь локтями на землю.
3. Сидя (чуть согнувшись, чтобы было удобно по высоте используемого в качестве опоры предмета).
4. С наклоном (либо назад, опираясь на какую-то поверхность, либо вперед, используя локти как точки опоры).
5. Стоя (прямо или с боковой опорой, используя в этом качестве руку).

Эти положения могут выполняться одновременно двумя актерами, или можно выбирать для каждого из них собственную позицию. В последнем случае предлагаются различные варианты позиционных комбинаций: различные линейные построения, внутренние позиции актеров по отношению друг к другу, положение каждого актера отдельно. Все это составляет широкую гамму визуальных сцен, которые придают драматизм диалогу между статичными персонажами.



4.1 Два актера могут быть расположены в кадре либо по прямой линии, либо под прямым углом.



4.2 Четыре базовых отношения между телами двух актеров представлены во время их разговора.

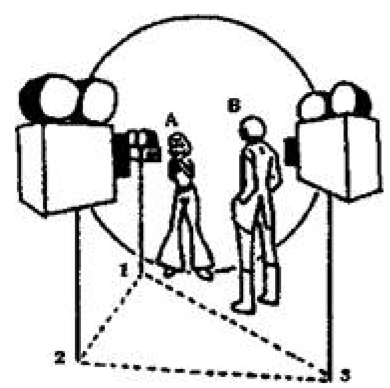
ЛИНИЯ ИНТЕРЕСА

Линия интереса между двумя актерами сцены основана на направлении взглядов, которыми они обмениваются. Линия интереса

может наблюдаться с трех крайних позиционных съемочных точек по одну сторону линии. Эти три крайние позиционные съемочные точки формируют треугольную форму, основание которой является параллельным к линии интереса (рис. 4.3). На этом рисунке видны прицельные съемочные точки общего плана.

Главное преимущество в том, что позиция актеров в кадре остается неизменной, с какой бы точки его не снимали, а именно: актер А слева, а актер В справа. Эту же концепцию иллюстрирует рис. 4.4.

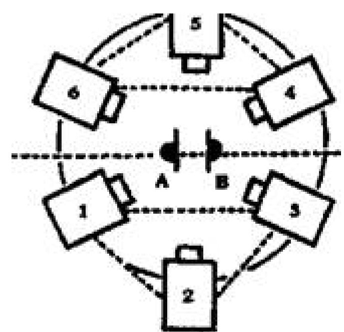
Способом треугольника можно разместить два комплекта камер, разместив их по обе стороны линии интереса (рис. 4.5). Но результат вашей роботы не будет успешным, если при съемке камерой, размещенной согласно одной определенной схеме, вы вдруг переходите к другой камере, размещенной треугольным способом. Если мы это сделаем, то рискуем привести в замешательство зрителя, потому что используя планы, снятые камерами, находящимися в разных треугольных комплектах, невозможно обеспечить стабильное положение актеров в кадре в одних и тех же пропорциях экрана, о чем говорилось в предыдущей главе в части, касающейся монтажа планов. Таким образом, съемка способом треугольника является одним из наиболее важных правил в азбуке кинематографии. Конечно, оно может быть нарушено, но каким образом это возможно - мы обсудим позднее.



4.3 Базовые положения метода треугольника для съемки двух актеров расположены по общей линии интереса.



4.4 Постоянное положение на экране двух актеров обеспечивается камерой, расположенной согласно принципу треугольника для съемок диалогической сцены с двумя фиксированными актерами. Следует обратить внимание но то, что актриса А находится в левой части кадра во всех трех планах. Молодой человек В - в правой части.

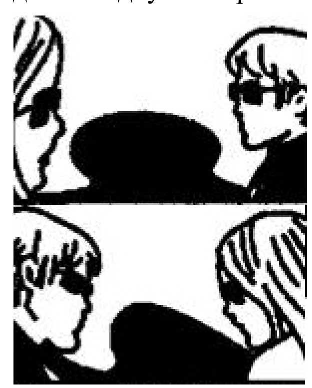


4.5 Два треугольных образования могут использоваться с каждой стороны от линии интереса. Нужно выбрать одно из них, оставляя за кадром другое.

ВАЖНОСТЬ ПОЗИЦИИ ГОЛОВЫ

Когда два актера стоят лицом друг к другу или сидят друг против

друга, то очень просто начертить линию интереса, которая образуется между ними. Но когда актеры находятся в положении лежа, параллельно друг к другу или в противоположном направлении, это становится более сложным. Достаточно вспомнить, что прицельная съемочная точка в ходе диалога двух актеров это их головы.



4.6 Два положения под прямым углом, независимо от линии интереса.

Они притягивают в этот момент наше внимание, без учета положения фигур, так как голова является источником человеческой речи, а глаза - самыми мощными стрелами направления, которыми может обладать человек, чтобы привлекать внимание и направлять его. Положение фигур, таким образом, не берется в расчет, положение головы важнее. Даже при ситуации, когда один актер поворачивается спиной к другому, линия интереса проходит между их головами. Во всех снимаемых сценах линия интереса должна соединять головы главных действующих лиц.

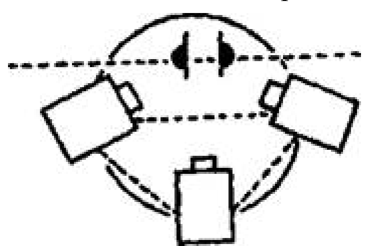
РОЛЬ БАЗОВЫХ ВАРИАНТОВ ПРИНЦИПА ТРЕУГОЛЬНИКА

Композиционное построение фигур на прямой линии можно снимать тремя различными способами, размещая камеры по принципу треугольного расположения камер; если актеры размещены под прямым углом друг к другу, то для съемки такой сцены будет достаточно двух треугольных позиций камеры. Рассмотрим каждый из этих пяти вариантов отдельно.

Внешние противостоящие углы. Две камеры, расположенные по треугольной схеме (параллельно линии интереса сцены), определяют три варианта, которые могут быть применены при съемках размещенных на одной линии актеров. Камеры, фиксированные на

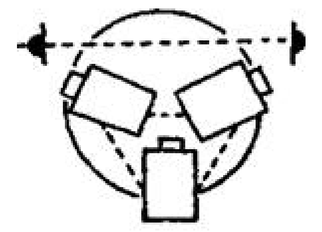
принципиальных точках, могут поворачиваться на своих осях и обеспечить три различных позиции. В каждой из этих трех композиций работает по две камеры (четное число камер, размещенных по треугольной схеме, симметричны по отношению к актерам, которых они снимают.

В первом случае две камеры в основании треугольника располагаются за спинами главных персонажей перед линией интереса между актерами и снимают их обоих одновременно.



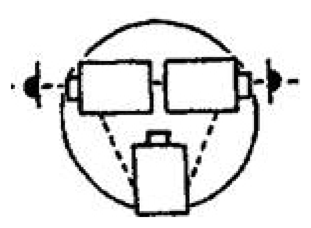
4.7 Внешние противоположные углы. Камеры в двух параллельных позициях по отношению к линии интереса направлены изнутри к актерам. Символ обозначает человеческую фигуру, окружность - площадь, занимаемую актерами

Внутренние противоположные углы. Во втором варианте камеры, установленные между двумя актерами, повернуты наружу из треугольной схемы, перед линией интереса и не отражают направление взглядов актеров. В том и в другом случае речь идет о конфронтации между ними, хотя и очень похоже.

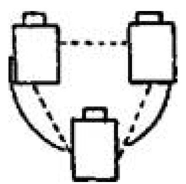


4.8 Внутренние противоположные углы. В этом случае позиции двух камер параллельны линии интереса, показывают актеров индивидуально.

Параллельная установка камер. Третий вариант предусматривает также при сохранении треугольного принципа размещения перед линией интереса параллельно друг другу тех двух камер, что расположены в основании треугольника.

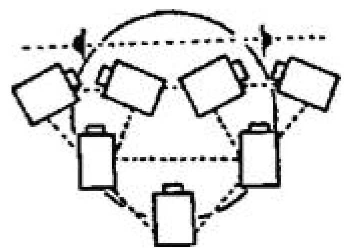


4.9 Если камеры расположены тыльной стороной по отношению к линии интереса, то каждая представляет собой субъективный взгляд актера, исключительно из данного кадра. В этом случае производится съемка каждого актера индивидуально.



4.10 Параллельные позиции камеры. Когда две позиции камеры расположены параллельно, то показаны два актера индивидуально, в профиль.

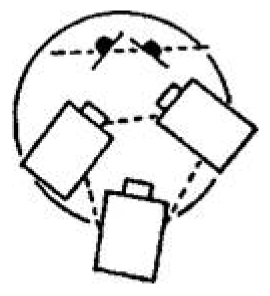
Три способа размещения камеры, описанные выше, могут быть комбинированы путем увеличения числа размещаемых камер. Рис. 4.11 демонстрирует такое комбинирование. Семь съемочных точек размещены по треугольной схеме. Все эти точки можно скомбинировать попарно при съемках двух актеров за исключением тех случаев, когда камеры установлены между актерами или параллельно, чтобы снимать каждого индивидуально. Размещение камер согласно рис. 4.11 дает широкие возможности для варьирования угла съемки, если актеры не передвигаются в ходе диалога.



4.11 Три базовых варианта, представленные на предыдущих рисунках, могут быть скомбинированы согласно большому треугольному образованию. Таким расположением снимаются два фиксированных актера во время диалога.

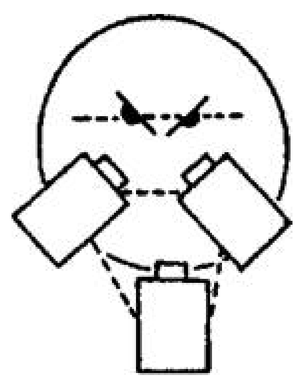
Установка камер под прямым углом. Когда актеры стоят боком

друг к другу, образуя как бы латинскую букву L, то угол съемки двух камер, которые размещены ближе к линии интереса на точках воображаемого треугольника, образует прямой угол, проходящий между двумя актерами. Каждая из камер в данном случае расположена лицом к актеру (рис. 4.12).



4.12 Когда актеры расположены рядом друг с другом, согласно образованию L, нужно располагать камеры под прямым углом, одновременно располагая их на основаниях треугольника.

Подобным образом камеры могут быть установлены и позади актеров, что представляет собой новый вариант подачи того же диалога.

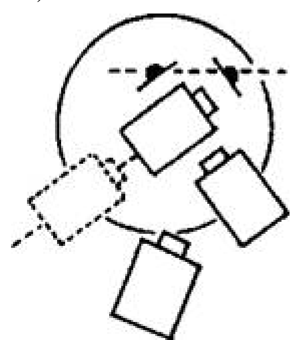


4.13 Камеры под прямым углом могут находиться и позади актеров, а не перед ними.

Единая визуальная съемочная ось. Для того, чтобы выделить в ходе съемок одного из актеров более крупным планом, снимая в то же время обоих актеров в другом плане, выдвигают вперед по своей визуальной съемочной оси камеру, установленную на одной из двух точек основания треугольника.

Выдвижение вперед одной из двух съемочных камер (оптическим способом или физическим) дает нам более приближенный план выбранного актера и одновременно выделяет его по отношению к

своему партнеру (рис. 4.14).



4.14 Движение камеры вперед по той же визуальной оси. Для того, чтобы выделить одного актера из группы, одна из камер перемещается вперед по той же визуальной оси от одной из двух позиций в основании треугольника.

Пять вышеупомянутых основных способов размещения съемочных камер применяется не только для съемок статичных диалогов группы актеров, но и для съемок их перемещения в кадре.

ДОМИНИРОВАНИЕ ОДНОГО ИЗ АКТЕРОВ СОГЛАСНО СЦЕНАРИЮ

Когда два актера ведут диалог, стоя лицом друг к другу, то наилучшим способом размещения камер для этой съемки является способ размещения в основании воображаемого треугольника, параллельно линии интереса. Размещают камеры на точках 1 и 3 по методу внешнего противостояния на вершине треугольника. Они дают глубину плана, потому что соответственно углу съемки каждой камеры актеры находятся в двух разных планах: один ближе, другой дольше.

Второе преимущество заключается в том, что один из актеров стоит лицом к камере и притягивает все наше внимание, в то время как другой стоит к нам спиной. Выражаясь театральной терминологией - второй актер находится в открытой позиции (лицом к зрителю), в то время как первый - в закрытой позиции (спиной к зрителю). В этой ситуации актер, стоящий лицом к камере, является доминирующим.

На экране это акцентируется распределением сценического пространства, которое достигается при съемке. Рисунок 4.15 иллюстрирует это положение.

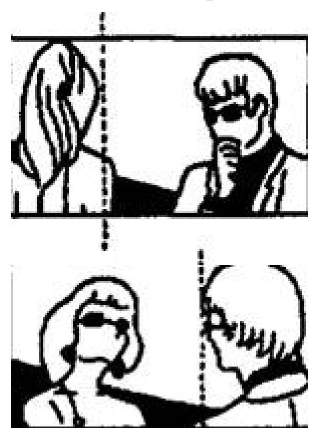
На экране обычных размеров (соотношение 3 к 4) говорящий актер занимает две трети сценического пространство, в то время как его

собеседник занимает лишь одну треть.

Если этот последний находится вне фокусной точки, акцент внимания на говорящего актера будет усилен.

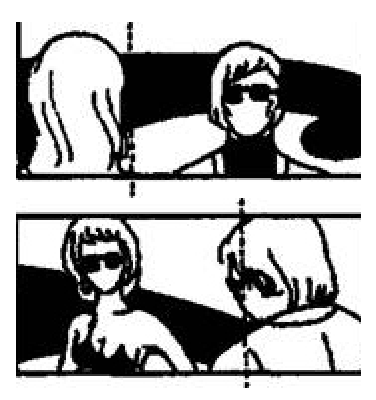
Размещение камеры во второй точке треугольной схемы (вершина треугольника) является самой слабой. Такая съемка показывает актеров односторонне (в полуоткрытой позиции), однопланово, с одинаковым сценическим пространством. Она резервируется для съемок начала и завершения диалога. Она также используется для введения паузы в размеренный ритм эпизода или для смены стиля повествования.

Но диалог между двумя персонажами, которые на таком экране смотрятся в приближенном плане, не соответствует нормальному зрительному плану по причине значительных объемов изображения на экране, меняясь от эпизода к эпизоду. Тем не менее, решение этой проблемы можно найти. В композиционных целях экран делится на три равные части. Актер, на которого смотрит камера (который лицом к нам), всегда находится в центральной части экрана. Чтобы понять, что актер В находится в центре экрана, необходимо смотреть на рис. 4.17 (а) или рис.4.17 (б), где в центре картинки находится актер А. Композиционное построение первого плана в рис 4.17 перевешивает влево, а второй план соответственно вправо.



4.15 Внешний контрплан. Выделить его можно, предоставив актеру, стоящему лицом к камере, две трети кадра, а оставшуюся треть кадра - актеру, поворачивающемуся к ней спиной.

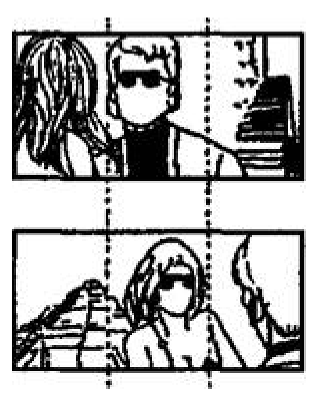
Правило соотношения одной трети к двум, определяющее доминирование в кадре посредством сценического пространства, которое только что описано выше, применимо и в кадрировании широкого экрана, как показано на рис. 4.16.



4.16 Принцип распределения пространства в кадре по трети - двум третям поддерживается и на широком экране.

Третья, остающаяся часть сценического пространства может быть заполнена для уравновешивания композиции первого плана каким-нибудь объектом на заднем плане или какой-то активной деталью.

Таким образом, объектив камеры сосредоточивает постоянно внимание зрителей на центре экрана, не ломая при этом принцип треугольника при их расстановке. Это визуальное решение может быть использовано также и для композиционных построений на экране нормальной величины, но особенно эти результаты заметны на широком экране, наиболее подходящем для приближенных и средних планов.



4.17 Разделяя экран на три равные части, доминирующий актер располагается в *каждом плане в центре кадра, не нарушая принципа треугольника при размещении камеры. Внимание все время привлечено к центру экрана.*

РАЗЛИЧНЫЕ СПОСОБЫ ВИЗУАЛЬНОГО ДОМИНИРОВАНИЯ

Теперь, когда съемки «широким экраном» являются нормальным явлением, многие режиссеры и создатели фильмов используют преимущество этого длинного прямоугольника для создания рискованных контрастов, применяя методы съемок, которые называются внешним противостоянием (встречным планом).

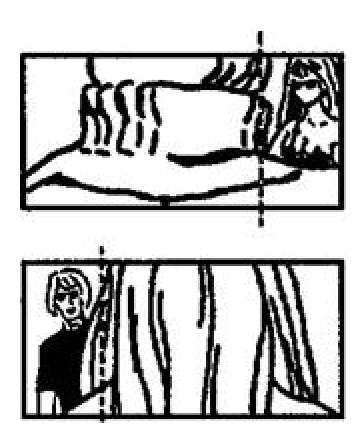
Актер первого плана занимает своим телом половину экрана. Обычно его слабо освещают, помечая лишь силуэт и контуры тела. Актер, стоящий на заднем плане, но лицом к камере, освещен полностью, таким образом, что световой поток двигается слева направо и обратно, отражается, как при съемке встречного плана (рис. 4.18).





4.18 Половина кадра занята телом актера на переднем плане, он спиной к камере и освещен минимально, а силуэт на заднем плане освещен лучше.

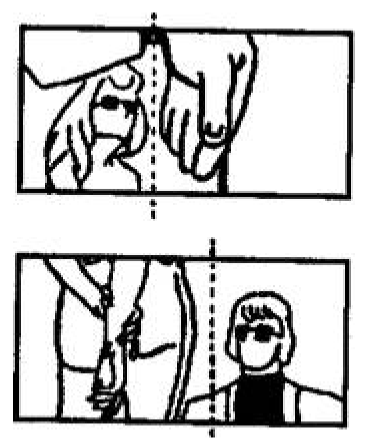
Есть другой способ увеличения площади экрана, занимаемой актером на первом плане. Актер стоит спиной к зрителю и освещен минимально. Большая часть сценического пространства отдана этому актеру на первом плане и совсем маленькая часть экрана оставляется свободной для того, чтобы видеть главное действующее лицо (доминирующего актера) на заднем плане (рис. 4.19).



4.19 Здесь совсем небольшое пространство в кадре использовано для показа доминирующего актера в каждом контрплане.

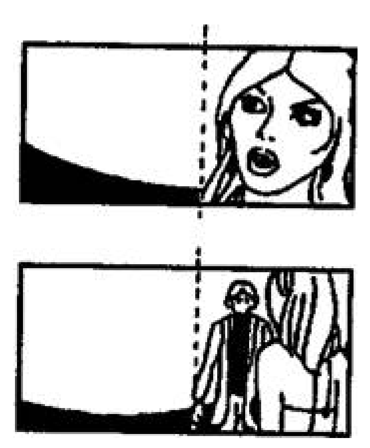
Если применяется комбинированный способ размещения камер по принципу внешнего или внутреннего противостояния, некоторые режиссеры ставят актера на пару планов к одному из боков экрана; две трети пустого экрана заполняется цветом или неактивными объектами, которые не мешают актеру. Рис. 4.21 иллюстрирует этот пример.

В других случаях эти две трети экрана закрываются черной поверхностью в двух планах и достигается тот же эффект (рис. 4.22).

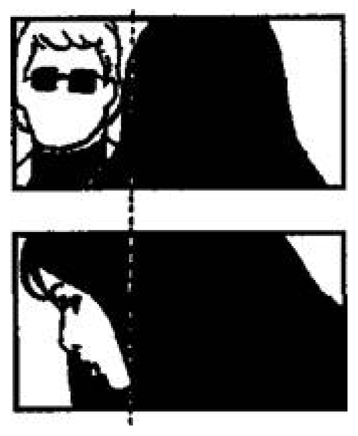


4.20 Здесь нижняя часть экрана оставлена для каждого персонажа в общем контрплане.

Этот метод придает особую насыщенность кадру, так как все внимание сконцентрировано на маленькой (обычно по краям, иногда внутри) площади экрана. Правый и левый верхние углы экрана выделяются контрастными планами при размещении камер параллельно объекту съемки.



4.21 Внешний и внутренний контрплан камеры использует одну и ту же композицию, сохраняя актеров в одной и той же части экрана.



4.22 Центр интереса в двух общих планах остается в левой части кадра. Остальная часть кадра погружается в темноту, чтобы выделить освещенную левую часть кадра.

Такая техника съемок применена для способа размещения камер методом внутреннего противостояния. Это обеспечивает съемки каждой из двух центральных фигур индивидуально. Оба актера занимают одну и ту же сценическую площадь в каждом противостоящем плане.

Две трети экрана в обеих композициях картинки остаются пустыми. (Рис. 4.23)



4.23 В этом примере использованы два внешних контрплана для кадрировки актеров в одной и той же части экрана. Следует обратить внимание на противоположнсть направления взглядов актеров.

Обычно при съемке двух внутренне противостоящих планов фигурой актера занимают две трети экрана, оставляя одну треть перед ним пустой, как бы давая воздуха пространству перед ним, делая при этом картинку более приятной для зрителя (рис. 4.24).



4.24 В каждом общем плане две трети экрана отданы актеру, остальная треть - свободному пространству перед ним, что приятно глазу.

Режиссер Альбикокко в фильме «Крыса Америки» использует широкий экран в композиционном плане необычным способом, снимая парные внутренние противостоящие планы. Рисунок 4.25 показывает, как выглядят в кадре актеры при съемке одного плана с разных сторон экрана. Эффект сюрприза может способствовать созданию атмосферы, благоприятствующей восприятию.



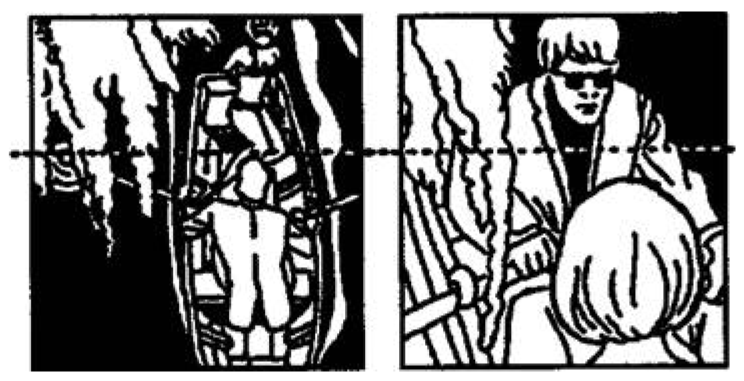
4.25. Странный способ кадрировки двух актеров в общих планах. Таким способом достигается неожиданное восприятие сцены.

Здесь применяется тот же принцип противопоставления противостоящих внутренних планов, как это показано на рис. 4.26, где лицо актера размещается с одной стороны кадра, оставляя вторую половину кадра пустой. Это необычный способ монтажа двух общих внутренне противостоящих планов один за другим значительно усиливает восприятие сцены.



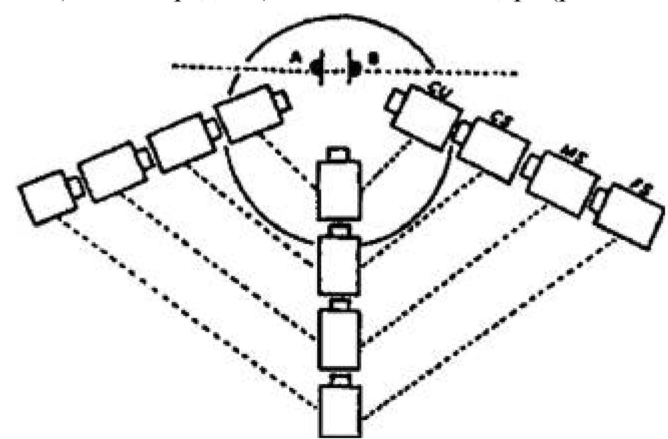
4.26 Здесь лицо актера - с одной стороны кадра, свободное пространство за ним (половина экрана). Это необычный способ композиции двух крупных планов.

Этот метод композиционного построения быстро захватывает зрителя и имеет тенденцию к изменению атмосферы в сцене. Тем не менее, в некоторых ситуационных вариантах (например интимные, любовные сцены) такие композиции вносят неуравновешенность, которая может перегрузить сцену. В этом случае могут быть использованы внешние противостоящие камеры, размещенные на различных по высоте точках на линии интереса, в то время как одного актера размещают в нижней точке кадра, а другого - в верхней. Такой способ размещения камер позволяет на экране поменять актеров местами (рис. 4.27).



4.27 Здесь два внешних контрплана. Камера расположена за актерами, на самой линии интереса. Камера приподнята.

Только при крупных планах этот принцип расстановки камер не работает. Три точки треугольной схемы, прочерчиваются оси, на которых размещаются камеры, чтобы получить крупные планы, планы приближения, планы средние, планы полного кадра (рис. 4.28)



4.28 Через три точки фигуры, образованного треугольными формированиями камер, можно провести линии, по которым с любого расстояния снимаются центральные актеры сцены.

Давайте теперь используем этот опыт для сцен с диалогом двух человек и более. Каждая позиция камеры в треугольной схеме будет давать свой общий план. С каждой позиции на каждой оси, каждая камера может по меньшей мере дважды снимать сцену полностью. Эти общие планы необходимы для того, чтобы охватить их с точки зрения зрителя полностью.

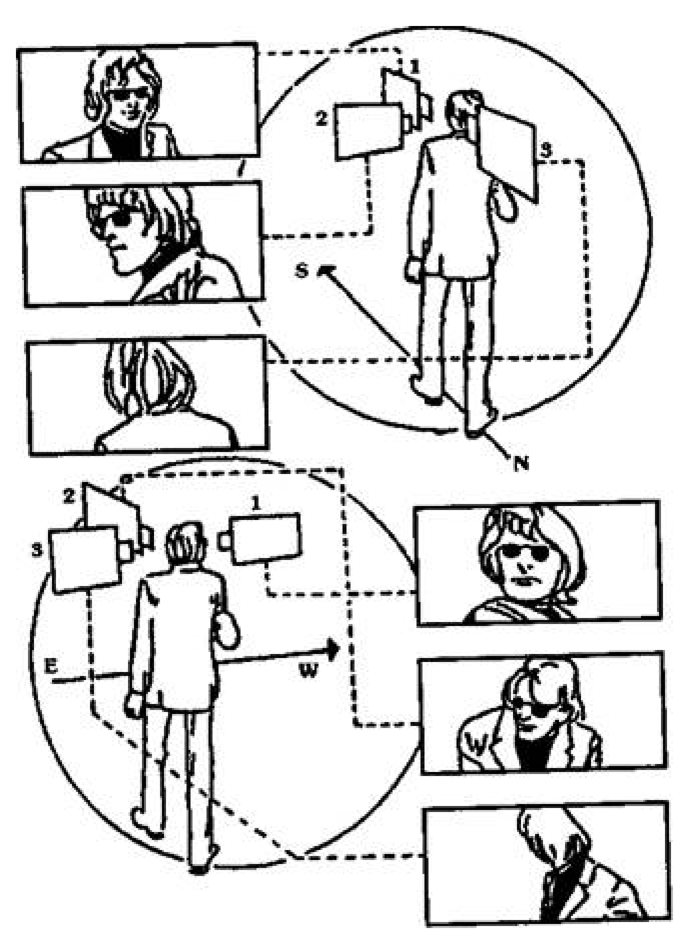
Перед тем как начать серьезно изучать эти правила, давайте посмотрим, как принцип треугольника позволяет снимать одного

актера.

ПРИНЦИП ТРЕУГОЛЬНИКА: СЪЕМКА ОДНОГО АКТЕРА

В кино, как и в жизни, один персонаж может говорить монолог или разговаривать сам с собой. Но в кино даже мысли персонажа могут быть услышаны. Этот способ используется в литературе, в театре, на радио, чтобы передать настоящее, прошедшее и будущее. В кино же выражение внутренней сущности прямое, независимо от того, говорит ли актер вслух или про себя (внутренне) и мы видим сомкнутые уста. При этом может меняться выражение лица, но отсутствовать синхронные движения губ. Внутренний голос может быть воображаемым голосом главного действующего лица, или голосом, идущим из его воспоминаний.

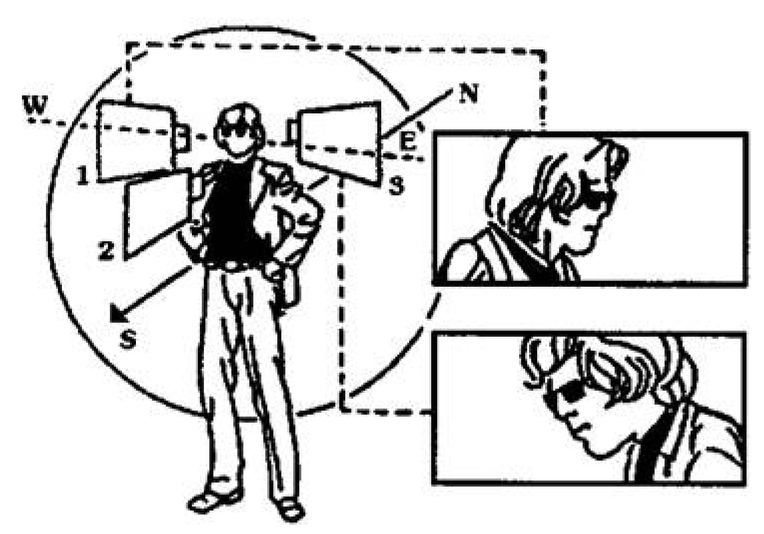
Но в любой момент в зрительном восприятии актера доминирует его взгляд. Линия интереса идет от глаз к объекту, на который актер смотрит. Как только линия интереса определена, можно использовать треугольное размещение камер, даже если мы не видим объект, на который смотрит актер. Необязательно, чтобы персонаж съемок был статичен, он может делать все что угодно - но не покидая одного места. Направление его взгляда становится нашей линией интереса, даже если голова актера повернута в сторону (рис. 4.29).



4. 29 Направление, в котором смотрит актер, определяет размещение камеры внутри треугольника, как это показано на рисунке.

Если актер смотрит прямо перед собой, то наша линия интереса проходит с севера на юг по отношению к его корпусу. Если его голова повернута в сторону, то линия интереса уже проходит по оси восток-запад.

Если актер смотрит прямо перед собой, то ось восток-запад не может подходить для размещения камеры. Определить направление взгляда будет сложно, если оба плана, снятые противостоящими камерами, смонтированы последовательно. Посмотрите рис. 4.30, который иллюстрирует это правило.



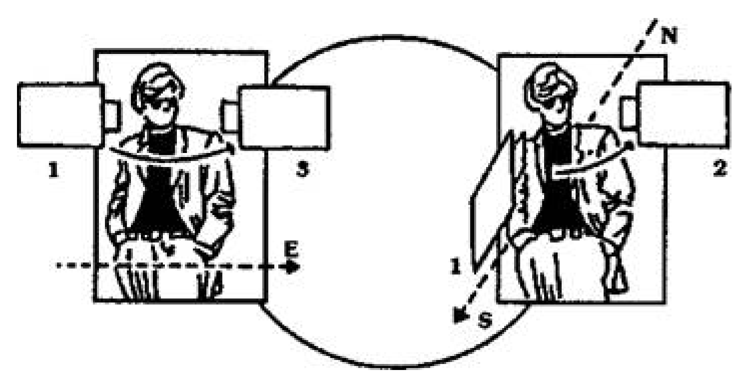
4.30 Когда один актер смотрит прямо перед собой (север-юг), камера не может быть расположена по направлению запад-восток. Внешний контрплан покажет противоположное направление взгляда. Это будет неправильно.

В то же время, если камеры размещены на оси север-юг, когда актер смотрит в сторону, это тоже не годится для съемок. Направлению взгляда актеров, как и направлению линии интереса, должно соответствовать параллельное размещение двух камер из треугольной схемы.

Направление линии интереса меняется, если голова актера поворачивается с одной стороны в другую. Тут важны два решения:

1. Голова вполоборота снимается камерой но оси восток-запад.
2. Четверть поворота головы снимается камерой но оси север-юг.

Рис. 4.31 наглядно демонстрирует оба случая, в которых необходимо менять угол съемки камер по треугольной схеме.



4.31 Когда актер поворачивает голову по полукругу, это движение охватывается камерой в позиции запад-восток. Если голова поворачивается лишь на четверть круга, то расположение камеры север-юг будет достаточным.

ГЛАВА 5

ДИАЛОГ МЕЖДУ ДВУМЯ АКТЕРАМИ

Визуальные приемы, служащие обеспечению съемок диалога, немногочисленны. Вариации их можно получить костюмами, фоном (задним общим планом), освещением и т. д.

Двумя наиболее удачными точками размещения камер параллельно линии интереса являются те, которые обеспечивают общий план для съемок статичного диалога. Сцена снимается сначала кусками или полностью одной камерой, затем сцена повторяется и снимается другой камерой, чтобы позднее быть параллельно смонтированной.

Предлагаемый далее анализ (при съемке с двух доминирующих точек) берет за основу пять вариантов треугольной схемы размещения камер, рассмотренных в предыдущей главе.

ЛИЦОМ К ЛИЦУ

Наиболее простой подход при съемках диалога лицом к лицу - использование схемы внешних противостоящих углов. Когда актер появляется но первом плане (спиной к нам) в позиции внешнего контрплана, то кончик его носа не должен выступать за линию его щеки: нос совсем не должен быть виден в этом положении. Разделение сценического пространства по схеме одна треть к двум третям является фундаментальной, хотя, по желанию, могут быть использованы варианты принципа треугольника.

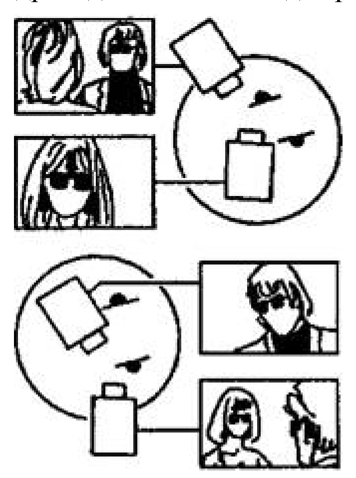
Рисунок 5.1 показывает классическое расположение актеров в кадре, которое так любят все режиссеры в мире кино.



5.1 Диалог между двумя актерами. Наиболее распространенный способ кадрирования на два внешних общих контрплана двух актеров, лицом друг к другу.

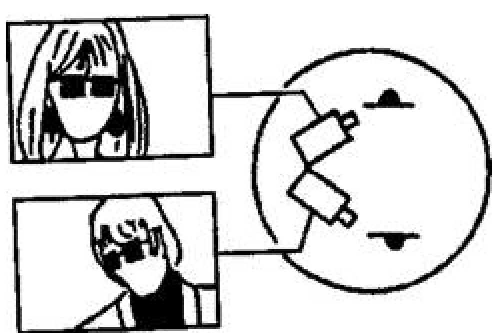
Можно сочетать внутренний контрплан с внешним. Доминирует

актер, обрезанный в кадре. Здесь возможны два решения (рис. 5.2).



5.2 Возможны две комбинации внешнего и внутреннего контр-планов

Можно снимать два сюжета отдельно внутренними контрпланами. Один из актеров при такой съемке остается в кадре, один на общем плане (рис. 5.3.)



5.3 Два внутренних контрплана дают актеров индивидуально.

КОЛИЧЕСТВЕННЫЙ КОНТРАСТ

Комбинация внутреннего и внешнего контрпланов создает на экране количественный контраст. Съемки внешнего плана включают двух актеров, в то время как внутренним планом снимают только одного актера.

Представляем таким образом три варианта.

- 2 актера для каждой точки размещения камеры (2-2) - два общих плана сняты с внешне противостоящих позиции;
- 2 актера и один актер - комбинация внешнего и внутреннего

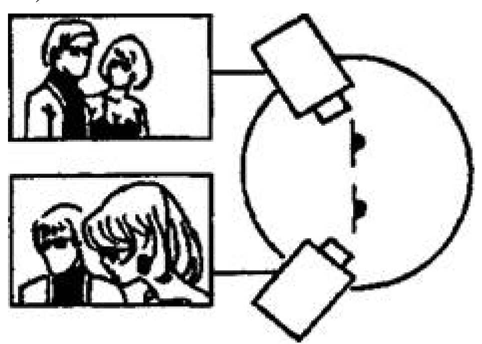
контрпланов;

- 1 актер и 1 актер - два общих внутренних контрплана.

АКТЕРЫ БОКОМ ДРУГ К ДРУГУ

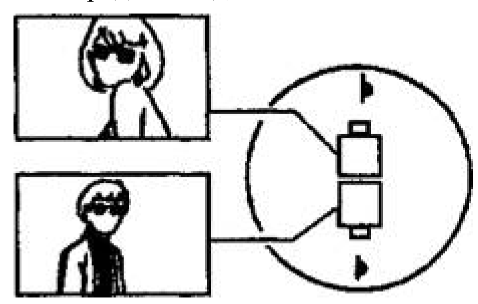
Два актера, стоящие боком друг к другу согласно линейной схеме размещения, смотрят в одну сторону - вперед. Однако не линия интереса, пересекающая головы актеров, а направление их взгляда, когда они смотрят друг на друга, определяет их психологическое состояние. Даже если они не смотрят друг на друга на протяжении всей сцены, и кажется, что они отступились друг от друга, опустив головы и закрыв глаза, а их голоса только изредка нарушают долгое молчание - внутренняя связь между ними остается .

В этом случае единственная возможность съемки - внешний контрплан (рис. 5.4).



5.4 Внешние планы: актеры расположены по одной линии, оба смотрят в одном направлении.

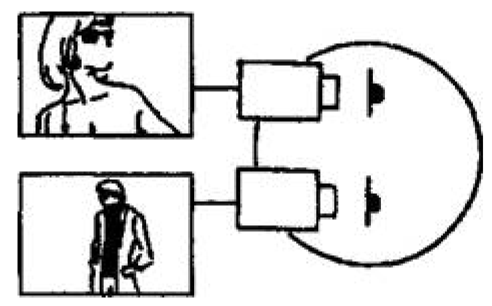
Еще один возможный вариант съемок методом внутреннего контрплана показан на рис. 5.5. Здесь такая съемка применена к паре актеров, сидящих на переднем сидении автомобиля.



5.5 Внешние контрпланы, актеры сидят на передних сидениях машины.

Третья возможность заключается в использовании двух

параллельно размещенных камер для съемок сцены в положении лицом к актеру, как показано на рисунке 5.6.



5.6 Параллельные камеры. Снимаются актеры, лицом к камере.

При съемках двух персонажей, сидящих на переднем сидении находящегося в движении автомобиля, можно использовать одновременно все три варианта.

Несколько вариантов можно применить при съемке актеров «бок в бок», когда они размещены под прямым углом друг к другу.

Первый вариант самый простой (рис. 5.7) - камеры расположены под прямым углом, чтоб снять двух актеров, положение тел которых образуют латинскую букву «L».

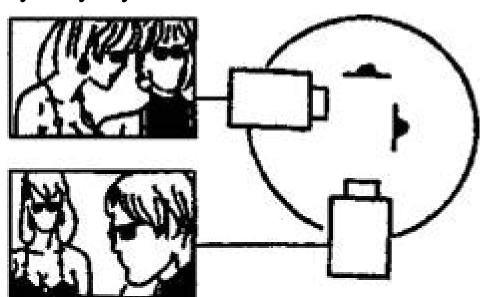
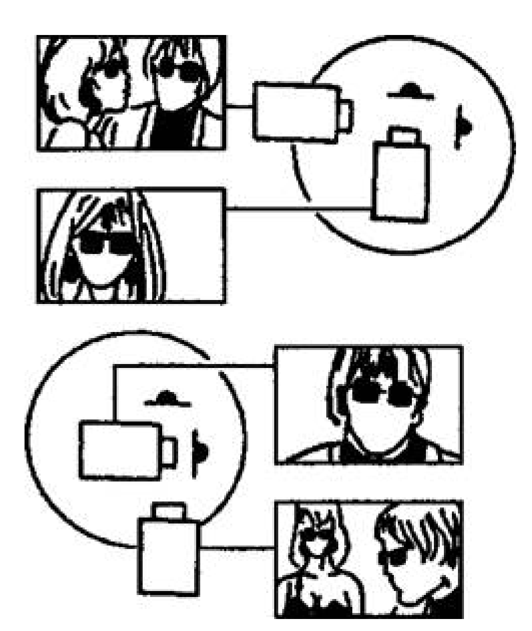


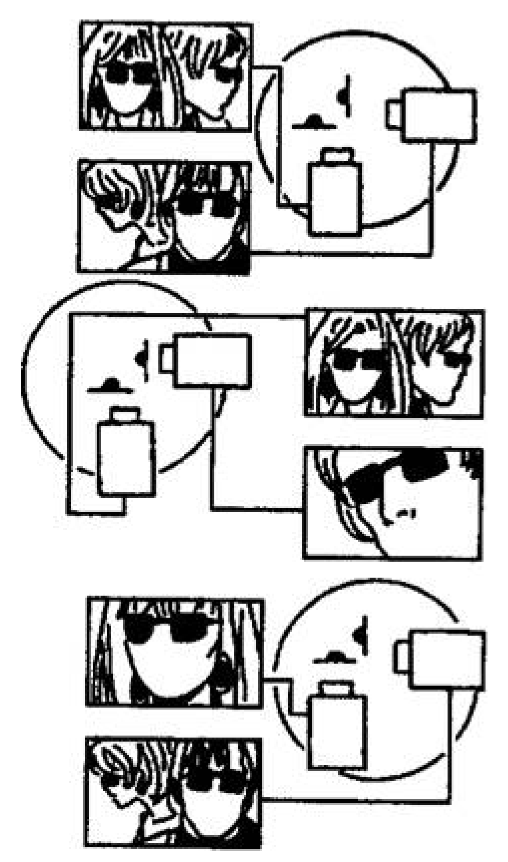
Рис. 5.7 Расположение камер под прямым углом для съемок двух актеров в позиции.

Следующий вариант достигается движением одной из камер вдоль своей оси так, чтобы снимать одного из актеров (рис. 5.8.).



5.8 Две возможности для перемещения по оси камеры. Получается приближенный план одного из актеров.

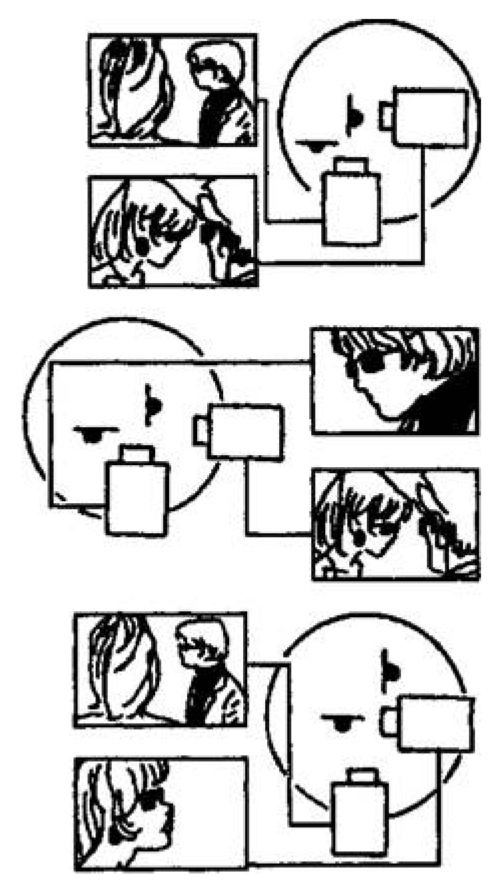
Здесь возможны два варианта решения. В предыдущих примерах лица актеров всегда повернуты внутрь угла, образованного их телами. Развернутые наружу, они образуют три новых решения, используя приемы описанные выше (рис. 5.9).



5.9 Актеры смотрят не друг на друга, а в противоположные стороны. Стоят под углом. Возможны три варианта размещения камеры, все под прямым углом.

Во всех этих примерах с прямым углом, бок о бок, актеров снимают камерой в фас. Но можно снимать, устанавливая камеру позади актера.

Рисунок 5.10 демонстрирует прием такого подхода.



5.10 Расположение актеров, как в предыдущем случае. Камера теперь сзади.

АКТЕРЫ РАСПОЛОЖЕНЫ ОДИН ПОЗАДИ ДРУГОГО

Такая ситуация складывается в особых случаях: два человека верхом но одной лошади, на одном мотоцикле, скутере или каноэ, и они ведут разговор, исходя из своего положения. Персонаж, который находится лицом к нам, обычно поворачивает голову, чтобы посмотреть на другого уголком глаз. Наиболее распространенный кинематографические приемы, используемые для съемок диалогов в таких сценах, - это размещение камеры по принципу внешнего треугольника или параллельно.

К этим ситуациям относится применение движущегося автомобиля, двигающегося с той же скоростью. Такие ситуационные планы обычно снимаются с подвижной платформы, но снимать более приближенные планы актеров в движущемся автомобиле более сложно с точки зрения

точности и безопасности. Поэтому для съемок приближенных планов в движении используют студию с неподвижным автомобилем с проецированием движущегося фона.

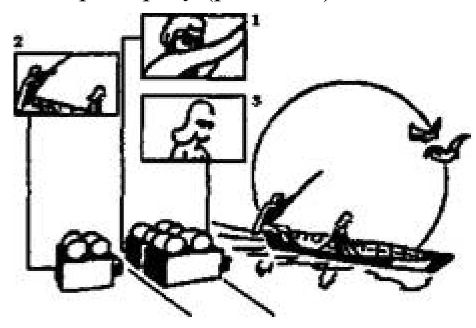
Иллюзию дополняют несколько препятствий на первом плане перед актерами. С помощью такого приема визуального чародейства, мы получаем возможность снимать то, что пожелаем. Автомобиль ставится на вращающуюся платформу напротив экрана, на который проецируется изображение или используется голубой фон для создания видимости движения.

Таким образом, снимая актеров, надвигающихся на камеру или удаляющихся от нее, точки 1 и 3 размещения камер по треугольнику дают возможность охватить всю сцену. Точки 1 и 3 на рис. 5.11 расположены в положении внешнего противостояния.



5.11 Внешнее расположение камеры. Актеры расположены по прямой линии.

Второй подход подразумевает параллельное размещение камер. С позиции 1 и 3 можно снимать каждого из актеров индивидуально, с позиции 7 - обоих актеров сразу (рис. 5.12).



5.12 Параллельное расположение камер для съемок актеров, расположенных один за другим.

Для визуального движения вперед по общей оси можно использовать камеры но точках 1 и 2 или 3 и 2, размещенных параллельно.

При монтаже эти планы дают не только контраст количества, но, кстати, позволяют одному из актеров лучше выделиться.

В других случаях такого рода сцены диалогов снимаются за один раз одной камерой (обычно камерой 2).

Вот почему во втором случае зритель более естественно воспринимает актера, смотрящего прямо в объектив камеры.

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

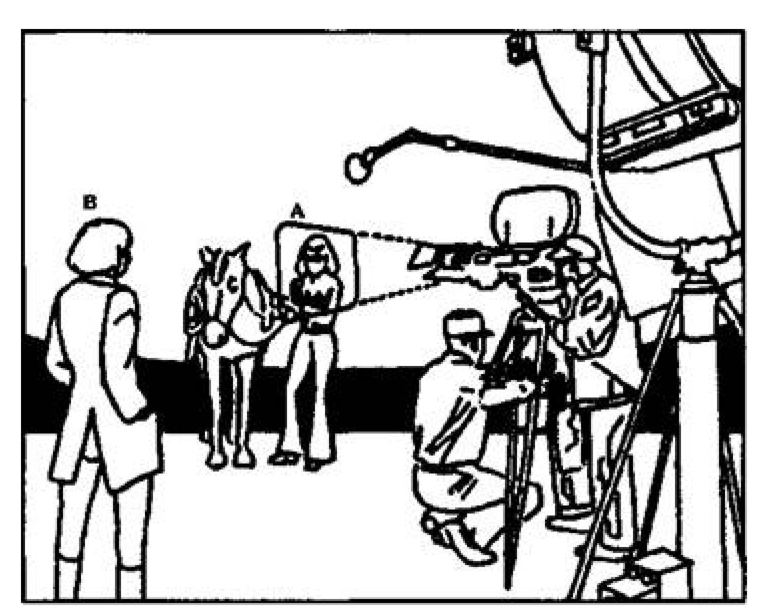
Когда снимают индивидуальные планы двух и более актеров, может быть допущен ряд ошибок. Если камера меняет свою позицию на плоскости, или необходимо заменить и отрегулировать линзы и свет случается, что часто забывают о направлении взгляда актеров, особенно если в новом дубле планы фронтальные и приближенные.

Когда актер, смотревший влево, вдруг бессознательно переведет взгляд направо, это может смазать эпизод.

Когда снимают одного актера, ведущего разговор, будет лучше, если второй актер останется на своем прежнем месте, но вне поля зрения по двум причинам:

1. Мы будим уверены в том, что камера не сместится в сторону от линии интереса.
2. Игра актера, стоящего против камеры, будет более естественной, если есть кто-то, на кого можно смотреть, чем смотреть в пустоту. Если по какой-то причине второго актера при съемке этих коротких планов нет, то перед операторским зонтом для актера ставится любой ориентир. На место отсутствующего актера становится технический работник, или для этой цели выбирается какой-то предмет.

Некоторые техники предпочитают держать как ориентир руку, сжатую в кулак, перед противосолнечным щитком. Это ситуация представлена на рис. 5.13.



5.13 Исключенный актер остается вне кадра для поддержания правильного положения камеры.

Актеры должны избегать взглядов в объектив камеры. Это нарушает направление линии интереса и публика чувствует, что актер смотрит на нее, а не на других актеров. Актеры, снимающиеся в художественном (игровом) фильме, не должны смотреть в объектив камеры, за исключением сценарной необходимости (актер ведет монолог с публикой, как это делает Лоуренс Оливье в фильме «Ричард III»).

В театре существует специальный прием, когда актеры прерывают действие спектакля, чтобы обратиться к публике со своей личной точки зрения на происходящие события. Такой прием оправдан, когда актер обращается к публике, как если бы он был ведущим программ радио и телевидения.

В первом случае актер обращается к зрителям напрямую. И мы из зрителей превращаемся вдруг в участников действия, происходящего но сцене. В темном кинозале это шокирует зрителя, появляется чувство беспокойства за свою безопасность, чего не происходит во втором случае, когда один актер беседует с другим актером (который был или не был в кадре в предыдущих планах).

Такого рода приемами надо пользоваться очень осторожно и лишь в случаях сильной драматической мотивации. Актеру не обязательно постоянно смотреть в объектив камеры. Он может смотреть в сторону,

иметь отсутствующий взгляд, не фиксируя заданную точку; затем резко повернуться к камере, прямо в объектив, как бы подчеркивая отдельные моменты своего монолога, что придает действию большую значимость.

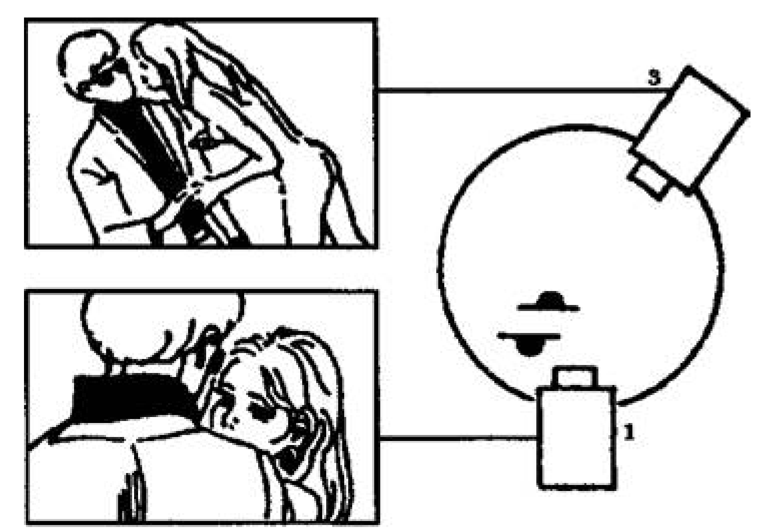
РАССТОЯНИЕ ОТ КАМЕРЫ

Изучая примеры приемов, использующихся при съемке диалога двух актеров в какой-то сцене, мы вносим на ваше рассмотрение три условия:

1. Все съемки ведутся приближенным планом.
2. Оба актера должны находиться на одном уровне.
3. Камера должна находиться на одном и том же месте при двух съемочных дублях.

Возможны другие варианты. Три определенные точки в треугольной схеме определяют осевые линии, по которым может перемещаться камера. Но расстояние от камеры до актеров может влиять на притягательность диалога и значительно оживлять сценическое действие. В примере с использованием внешне противостоящих камер, позиция 3 может давать средний план, в то время как позиция 1 - приближенный.

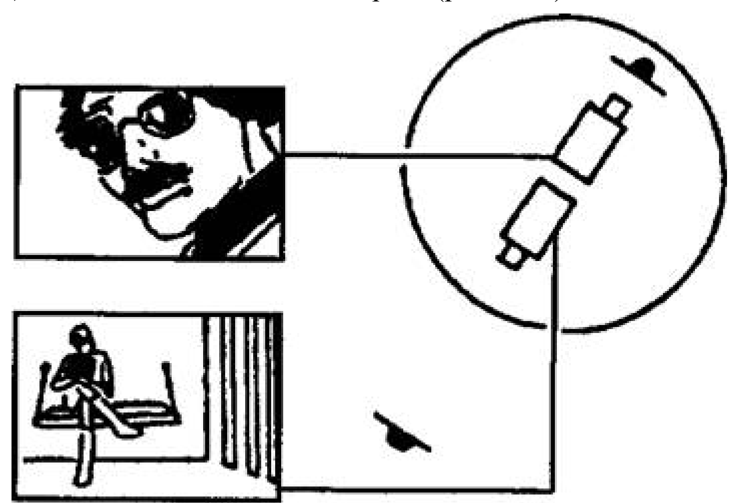
Рис. 5.14 иллюстрирует такой случай. Большее расстояние между актерами может способствовать концентрации внимания на одном из них.



5.14 Различная кадрировка для поддержания расстояний при внешних контрпланах.

Предположим, например, что в пустой камере одной тюрьмы адвокат задает вопросы заключенному и именно этот адвокат является доминирующим в сцене. Его вопросы и ответы, которые он слышит, определяют сюжетное развитие, а поведение заключенного воспринимается как пассивное и некоммуникабельное.

Меняя позицию камеры и тем самым расстояние от камеры до актера, мы акцентируем ситуацию, снимая адвоката приближенным планом, а заключенного - в полный рост (рис. 5.15).



5.15 Различная кадрировка для подчеркивания расстояния при внутренних контрпланах.

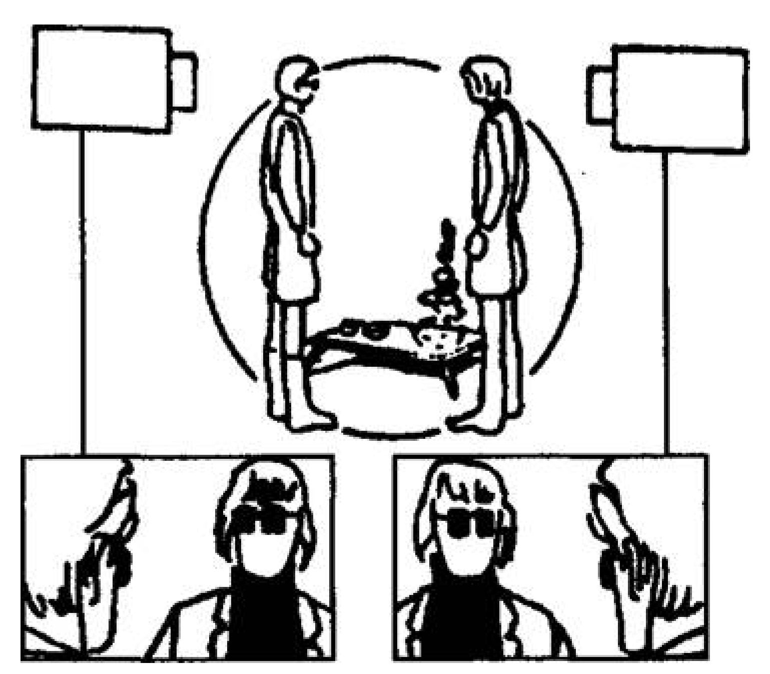
Эти расстояния можно разбить на пары. Для получения хороших результатов необходимо не более четырех различных точек (две пары).

Например, половину с диалогом можно снять с позиции 1 средним планом и приближенным планом с позиции 3. Изменяя расстояние во второй паре, снимающей общий план, можно получить на экране четкое и динамичное действие.

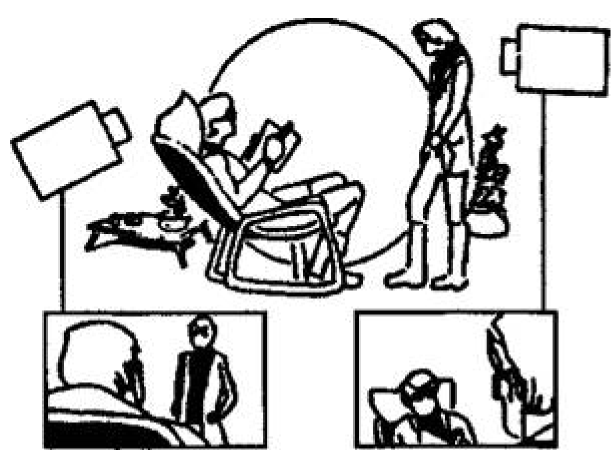
ЗАВИСИМОСТЬ: ВЫСОТА ПОЛОЖЕНИЯ КАМЕРЫ - АКТЕРЫ

Высота положения камеры влияет на изображение. Обычно объектив всегда расположен но той же высоте, что и актеры, независимо от того, сидят они или стоят.

Если один актер стоит, а другой сидит, положение камеры по высоте может варьироваться при съемках в противостоянии (рис. 5.16).

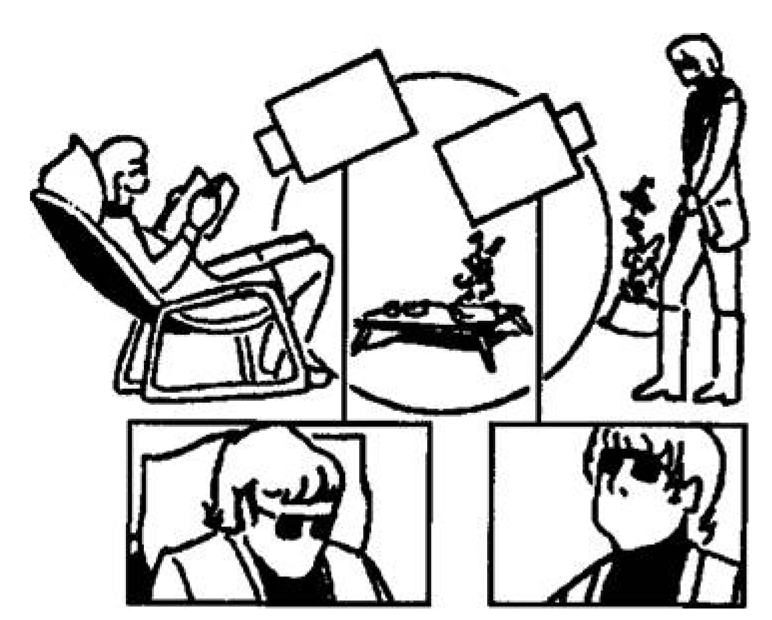


5.16 Два положения камеры - на том же уровне, что и снимаемые актеры.



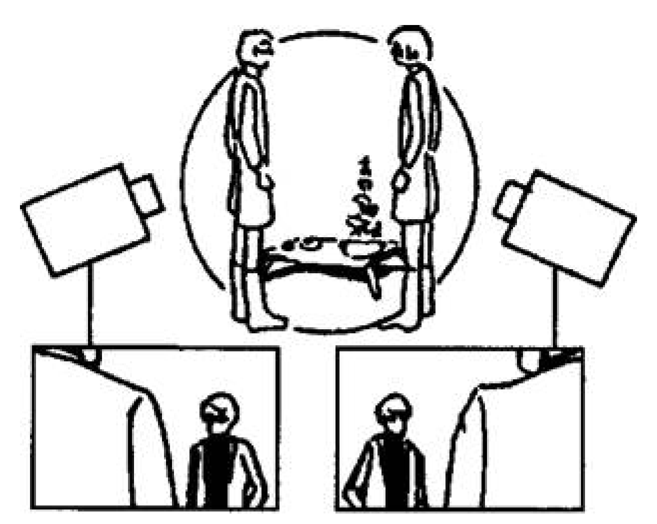
5.17 Высота расположения камеры в каждом плане должна зависеть от высоты самого актера в кадре (стоя, сидя и т.д.).

Предыдущие примеры использовали внешнее противостояние камер для таких съемок. Если для тех же съемок используется внутреннее противостояние камер (один актер стоит, второй сидит), - камера соответственно поднимается или опускается, как бы представляя видение сцены глазами каждого актера (рис. 5.18).



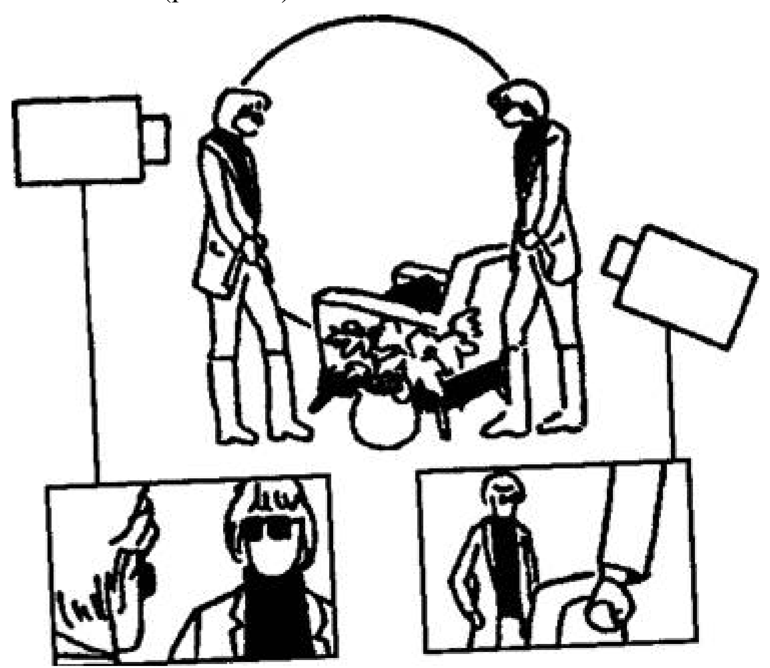
5.18 Различная высота размещения камеры в паре двух внутренних контрпланов.

Если камера очень резко перемещается по вертикали, эффект съемок будет ирреальным, потому что из крайней нижней или крайне верхней точки нельзя нормально видеть других персонажей. Такие углы должны использоваться лишь в наиболее важных сюжетных моментах и в особых случаях. В других ситуациях, когда оба актера стоят, мы можем добиться контраста по высоте просто разместив камеры снизу для получения двух общих планов по методу внешнего противостояния (рис. 5.19).



5.19 Когда обе камеры расположены на низком уровне, отмечается некоторое несоответствие между актерами.

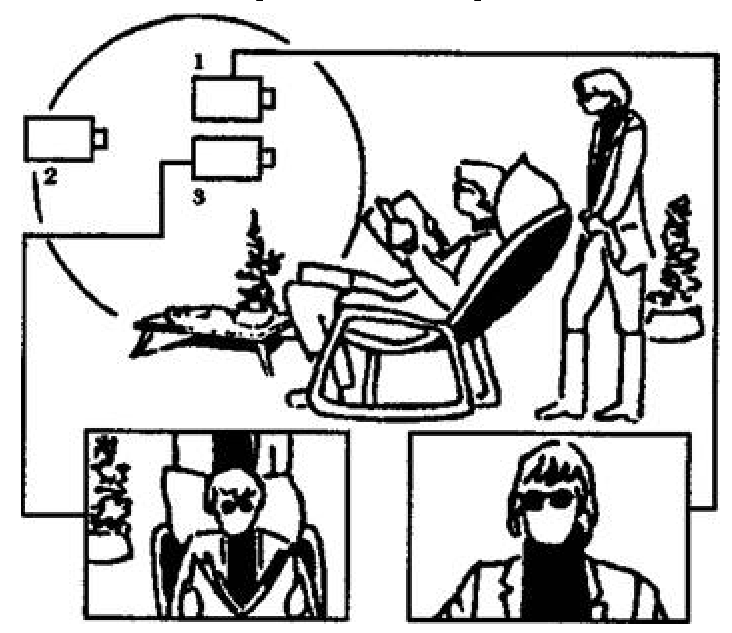
Одного из двух стоящих актеров можно выделить в плане за счет размещения камер по методу внешнего противостояния, но на разном уровне по высоте (рис. 5.20).



5.20 Комбинация низкого и высокого расположения камеры служит выделению одного из актеров.

Линия интереса не обязательно должна быть горизонтальной. Когда один из актеров находится в положении лежа, в то время как другой стоит или присел на колени и для съемок применяется треугольный принцип размещения камер, позиция 1 и 3 (те, что ближе к линии интереса) находятся перед головами актеров, и тем не менее на разной высоте.

Возможна также и линия интереса, проходящая вертикально (рис. 5.21). Голова каждого актера снимается с вертикальной позиции.



5.21 Вертикальная линия интереса представлена треугольным размещением камеры показанной на схеме.

Как бы не проходила линия интереса: горизонтально, наклонено или вертикально - при съемках можно применять принцип треугольной схемы размещения камер.

ПЕРСОНАЖИ, ЛЕЖАЩИЕ РЯДОМ

Два актера, лежащие на земле лицом к лицу, или оба на спине, могут быть сняты камерами под прямым углом, причем каждого актера на экране можно подать по-разному.

Камера может находиться на одном уровне с актерами на земле, либо снимая их наискосок, либо сверху (рис. 5.22).

Головы актеров остаются в одном и том же секторе экрана. По ходу сцены могут быть изменения по высоте. Рис 5.22 показывает (камера

1) голову мужчины слева внизу экрана, в то время как камера 2 берет его голову сверху слева в кадре. То же самое можно сказать и о женщине справа, которая, не меняя своего места, скользит от плана к плану сверху вниз.

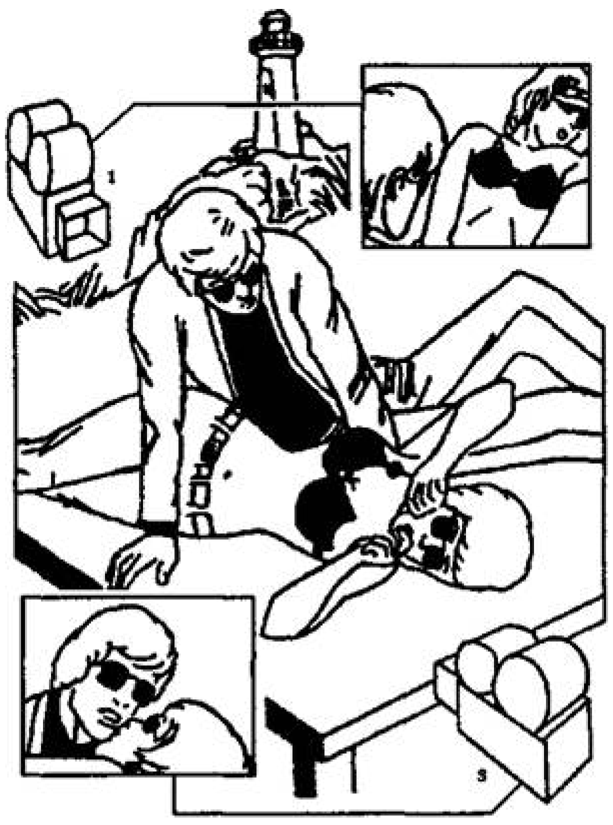


5.22 Камера под прямым углом использована для съемки актеров, лежащих рядом.

В каждом дубле самая верхняя позиция отдана доминирующему актеру. Камера, расположенная ниже уровня актера, заключает в себе набор противостоящих точек размещения с общими планами. Для этого актеры должны быть размещены таким образом, чтобы камера могла устанавливаться выше или ниже уровня артистов, там, где почва наиболее наклонена против них. Это легко сделать в студии, но на натуре, если план жизненный, актеров размещают на платформе или

над ямой, сделанной в земле таким образом, чтобы можно было удобно разместить камеру ниже уровня актеров. Это вызвано необходимостью иметь один из противостоящих планов, особенно в том случае, когда на заднем плане находится неперемещаемый объект (рис. 5.23).

Большинство режиссеров, зависящих от бюджета, предпочитают снимать такие планы на открытом воздухе, довольствуясь приближенными планами, и даже более приближенными чем обычно.



5.23 Внешние контрпланы при съемках двух актеров, лежащих рядом: платформа используется для упрощения размещения камеры на уровне актеров.

ТЕЛЕФОННЫЕ РАЗГОВОРЫ

Два актера ведут телефонный разговор, их показывают индивидуально, а затем монтируют параллельно. Но чтобы добиться впечатления живого разговора, актеры должны смотреть в противоположные стороны, особенно в эпизодах, которые делят экран

на множество кадров.

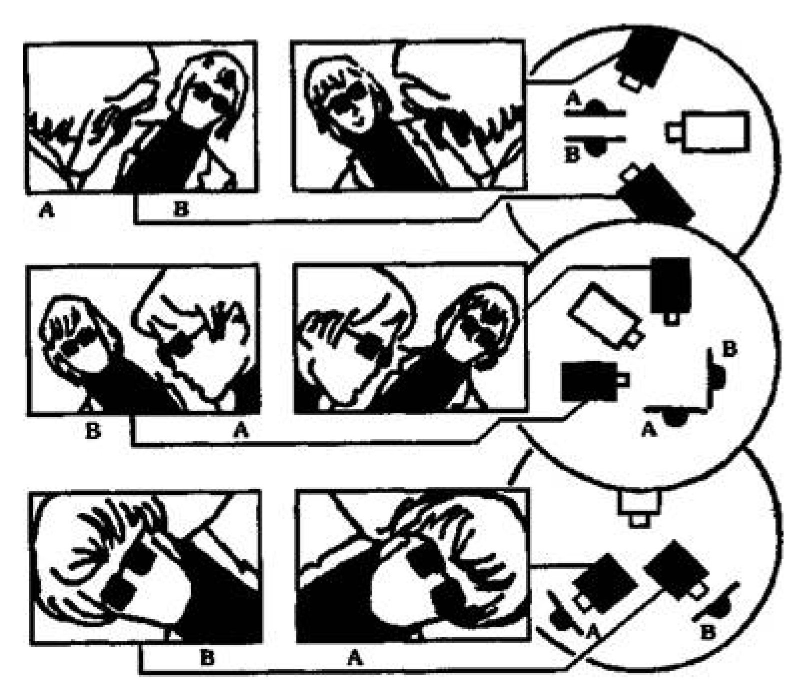
Это потому что актеры сняты раздельно и их планы смонтированы (рис 5.24).



5.24 Когда два человека говорят по телефону, необходимо, чтобы в каждом плане их взгляды были направлены в противоположные стороны.

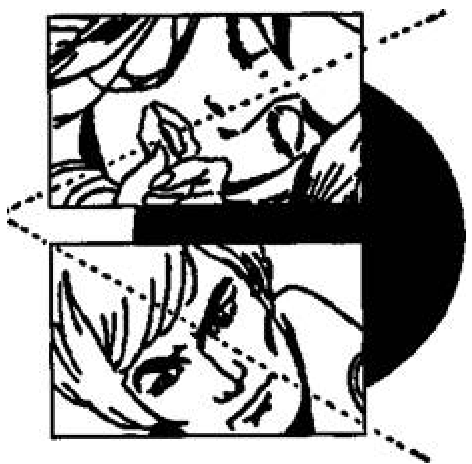
ДИАЛОГИ ПРИ КОМПОЗИЦИИ ПЛАНОВ

Когда люди разговаривают между собой, совсем не обязательно, чтобы их тела стояли прямо. Иногда голова инстинктивно склоняется, чтобы выразить удовольствие или смущение - это прекрасная возможность для введения игры противоположных диалогов в композицию приближенных планов (рис. 5.25).



5.25 Актеры по диагонали, в разные стороны в каждом плане.

Этого эффекта можно добиться любой парой камер с любой позиции треугольной схемы, о которой уже говорили. Композиция широкого экрана тоже может использовать этот прием. Рис. 5.26 иллюстрирует этот пример.

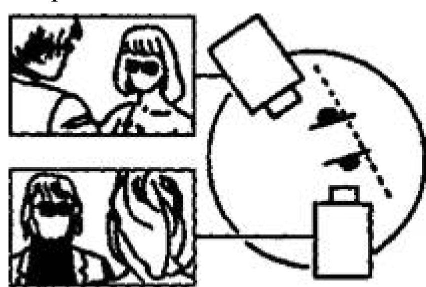


5.26 На большом экране можно увидеть все преимущества расположения по диагонали.

Люди могут держать себя абсолютно по-разному, когда во время

разговора смотрят друг на друга. В редких случаях их тела выровнены по одной линии. Держаться чуть в бок по отношению к партнеру психологически более выгодно. Итак, с двух камер внешнего противостояния можно снять актеров прямолинейно или со смещением, оставив между ними какой-то интервал.

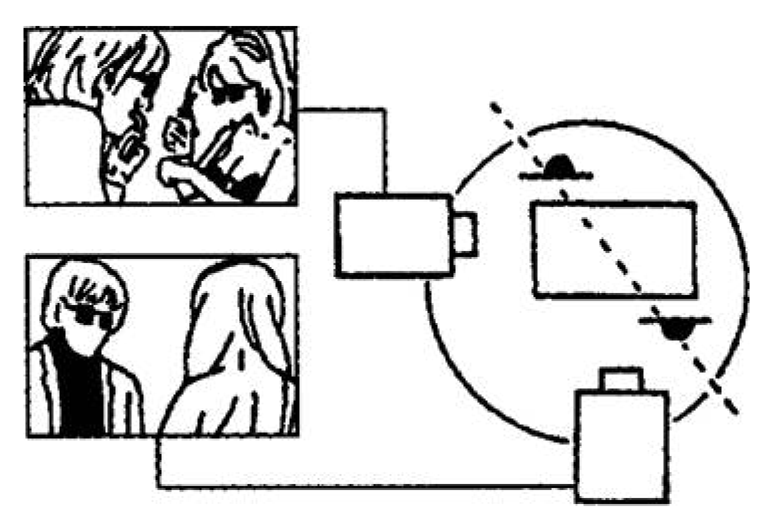
Если актеры стоят ровно, то противостоящие камеры должны быть размещены около осевой линии, образованной их линией интереса, не обязательно параллельно этой линии, что представило бы доминирующего актера в выгодном положении. При удаче можно будет получить на экране диагональную композицию двух персонажей. Кончик носа ближайшего к нам актера должен оставаться внутри на линии его профиля. Когда между актерами осталось небольшое расстояние, внешне противостоящие камеры обеспечат планы, показанные на рис. 5.27.



5.27. Внешний контрплан показывает небольшое расстояние между актерами.

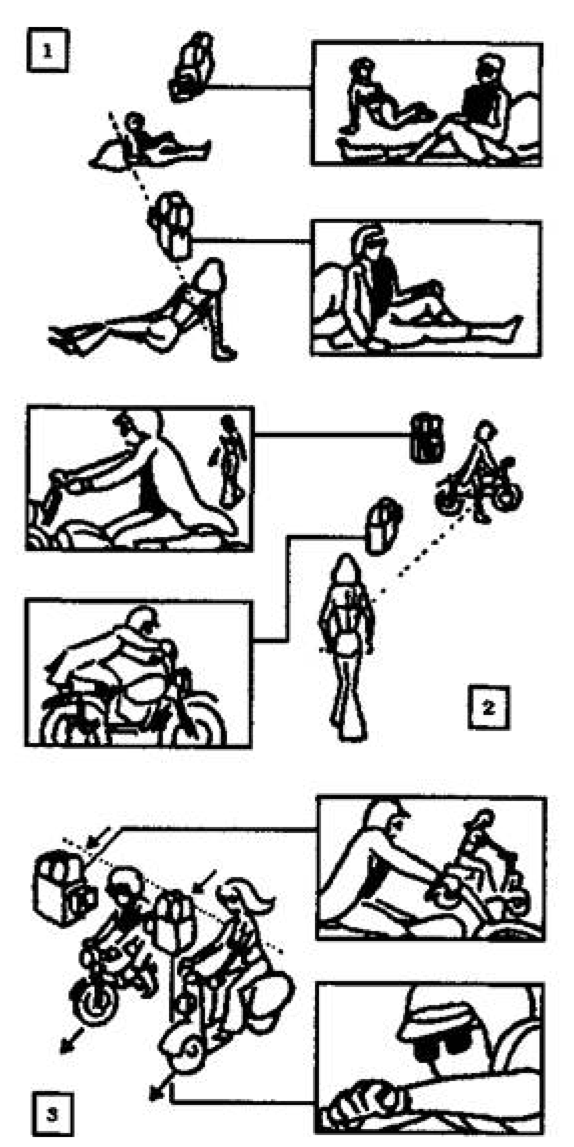
На одном из планов композиция остается частично диагональной, но на другом камера снимает через плечо актера, стоящего к ним спиной.

Если такой интервал между ними более значительный (что происходит, когда между ними ставят какой-то предмет или какую-то мебель), то камеры внешнего противостояния необходимо разместить под прямым углом, как показано на рис 5.28.



5.28 План и контрплан подчеркивают порядочное расстояние между актерами.

Случается, что при съемках камерами внешнего и внутреннего противостояния одна из камер как бы мешает, или встает на пути движения одного из актеров. Тем не менее, этот прием правильный, так как линия интереса остается доминирующей (рис. 5.29).



5.29 Три примера, где кажутся нарушенными принципы треугольника. Однако это не так, поскольку соблюдена линия интереса.

В этих случаях камера остается по одну сторону линии интереса. А путь, в направлении которого персонажи движутся от плана к плану, создает впечатление жесткого противостояния. Возьмем первый пример - ноги одного из полулежащих актеров расположены слева от внутри противостоящей камеры. Но положение их тел здесь не играет

никакой роли, важна лишь линия интереса между их головами. Все подобные примеры подчинены этому правилу. Если противостоящие камеры снимают движение, как это показано в примере 3, то направление движения противоположно противостоящим камерам.

СЕКРЕТЫ СВЕТОВОЙ НАСЫЩЕННОСТИ ИЛИ ФИЛЬТРЫ, ДАЮЩИЕ ЭФФЕКТ ПРОЗРАЧНОСТИ

Японский режиссер Кихаши Окамото в своем фильме «Последнее сражение» применил эту смелую технику для показа своего героя, которого играл Тосиро Мифуне. Прием этот не нов. Главные операторы часто используют в своей работе фильтры для плавного перехода с темного фона на светлый (наплыв). Их используют, чтобы снять светлые облака при солнечном свете, а также при съемках на расстоянии на открытом пространстве, чтобы создать эффект ночи.

Иногда в цветных фильмах пользуются голубым, зеленым и красным фильтрами для получения желаемого эффекта. Но фильтры, которые применил режиссер Кихаши Окамото и главный оператор Казус, работавшие с пленкой Агфаколор и в формате Тохоскоп, обладали эффектом прозрачности (туманности, размытости) изображения в зависимости от краски получали соответствующие «флю» (туманность изображения). Фильтры устанавливались наклонно по отношению к объективу, редко вертикально или горизонтально; используют их по одному или парами. Успех применения этой техники зависит от разумного подхода к его практическому использованию.

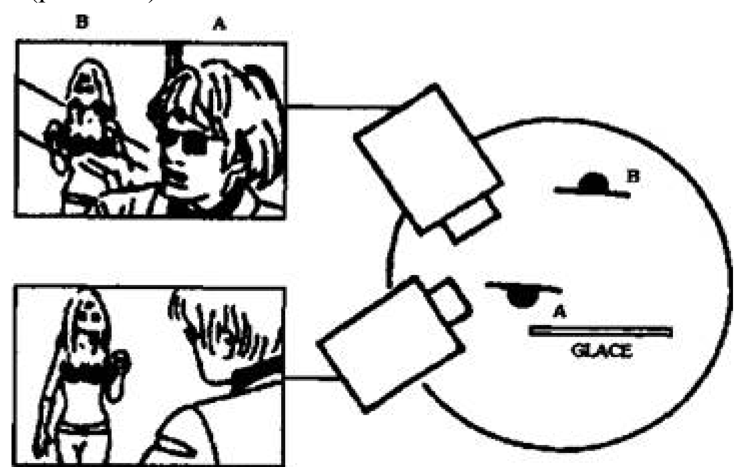
Короче говоря, в этом фильме такие фильтры были использованы для усиления яркости изображения темных батальных сцен. Режиссер редко пользуется фильтрами при свете солнца, или когда искусственное освещение было достаточно мощным. Он выбирал фильтры различных размеров, чтобы менять их в разных дублях, не забывая о принятой схеме монтажа общих планов. Фильтры менялись по принципу противостояния, примерно так, как но рис. 5.25 и 5.26. Во многих случаях он оставлял один и тот же фильтр на два плана подряд, прежде чем изменить его положение. В течении всего эпизода происходило чередование планов с фильтрами и планов без фильтров. С фильтрами он снимал панорамные планы и движение вперед: этот оригинальный метод использовался для появления чувства изоляции, когда персонаж вдруг оказывался погружен в темноту.

АКТЕРЫ, ОТРАЖЕННЫЕ В ЗЕРКАЛЕ

Зеркало всегда притягивали создателей фильмов. Одно, два или

более зеркал использовались в изумительной веренице эффектов для съемок двух общих планов параллельными камерами.

Наиболее интересные эффекты достигаются с одним зеркалом, поставленным в одну из трех ключевых позиций рядом с актерами: позади, между или сбоку от них. Например, если зеркало находится позади актеров, то в первом дубле один из актеров на заднем плане, спиной к залу, тогда как второй в нем отражается, но вне поля зрения первого (рис. 5.30).



5.30 Простой пример контрплана, где один из актеров смотрит на себя в зеркало.

ГЛАВА 6

ДИАЛОГ МЕЖДУ ТРЕМЯ АКТЕРАМИ

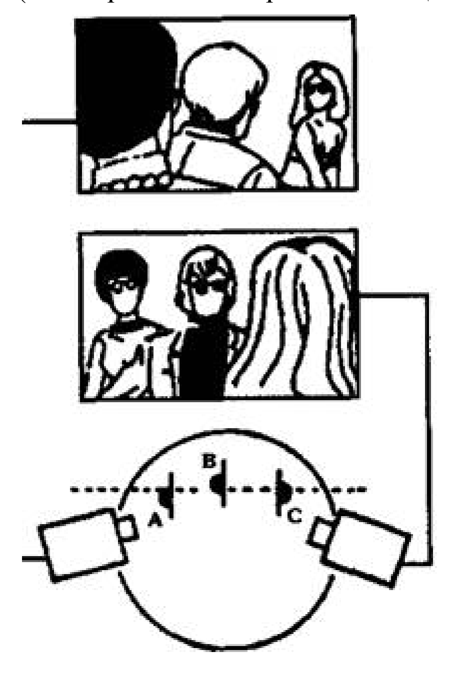
Дня съемок фильмов, где встречаются диалоги между тремя актерами, выработано много различных визуальных подходов. Существует три линейных базовых диспозиции:

1. В одну линию;
2. Прямой угол или латинская буква L;
3. Треугольником.

Чтобы прийти к наилучшему результату, каждая съемка требует различных решений по диспозиции актеров и камеры.

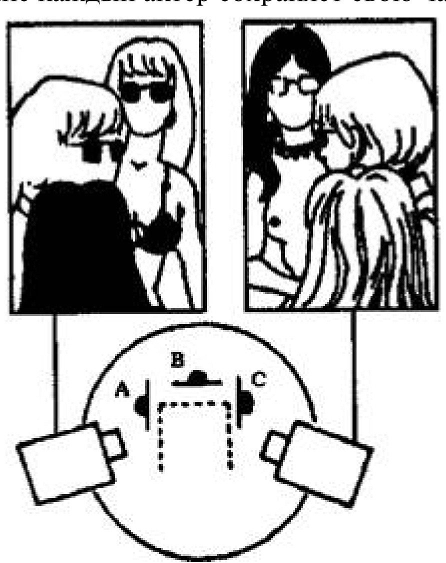
ОБЫЧНЫЕ СЛУЧАИ

Как и раньше, в работе с общими планами камеру размещают перед линией интереса. Все решается просто, если три актера выставлены в одну линию - при съемках каждый из них размещается в своей части кадра (2 камеры внешне противостоящие) (рис. 6.1.).



6.1 Актеры расположены на прямой линии и снимаются двумя внешними контрпланами, все актеры сохраняют свое положение в кадре в каждом плане.

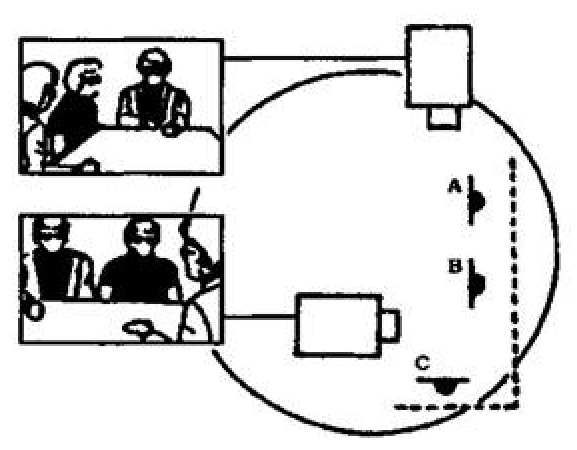
Или два актера размещены один позади другого, но оба лицом к третьему. Тогда они размещаются линейно по углам кадра лицом к центральному актеру (рис. 6.2) - как бы образуют своим размещением букву «С». На плане каждый актер сохраняет свою часть кадра.



6.2 Три актера стоят, образуя полукруг. Снимаются двумя внешними контрпланами. Сохраняют положение в кадре в двух планах.

Все актеры стоят. Возможны несколько вариантов, когда один или два актера стоят или размещены на различных по высоте уровнях по отношению к съемочной площадке. Такие тонкости в вариантах размещения актеров на разных дистанциях и уровнях между собой способствует насыщению изображения больше, чем простое линейное размещение на плоскости.

Размещение актеров в форме латинской «L» снятое камерами, образующими прямой угол, сохраняет эту форму в общих планах, как это показано на рис. 6.3 - каждому актеру здесь также отведена своя часть кадра.



6.3 Актеры сидят, образуя «L». Снимаем двумя внешними контрпланами. Актеры сохраняют положение в кадре в двух планах.

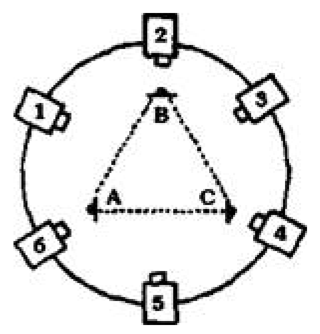
ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

Когда актеры размещены по углам треугольника, то две линии интереса сходятся на доминирующем актере и одна линия интереса также доминирует. Центр зрительского внимания, ровно как и внимание актеров на экране, может перемещаться на любого актера. Он становится как бы арбитром внимания. Поворачивая голову и переводя взгляд с доминирующего актера на третьего, второй таким образом становится значимым персонажем сцены. Этот момент приемлем в двух случаях:

1. Центр внимания попеременно перемещается между двумя актерами. Роль третьего актера пассивна: он определяет движением головы какой из актеров доминирует.
2. Центр интереса ограничен треугольником, образованным актерами каждый из них последовательно становится центром внимания.

Существует три базовых правила съемок методом внешнего противостояния. Они предназначены для особых случаев, так как геометрическая диспозиция актеров не оставляет за каждым фиксированное место в кадре.

Согласно этим правилам камеры размещаются выборочно на двух позициях из шести, указанных на рис. 6.3а. Чтобы снять каждого актера на вершине треугольной схемы, делают два дубля камерами внешнего противостояния.

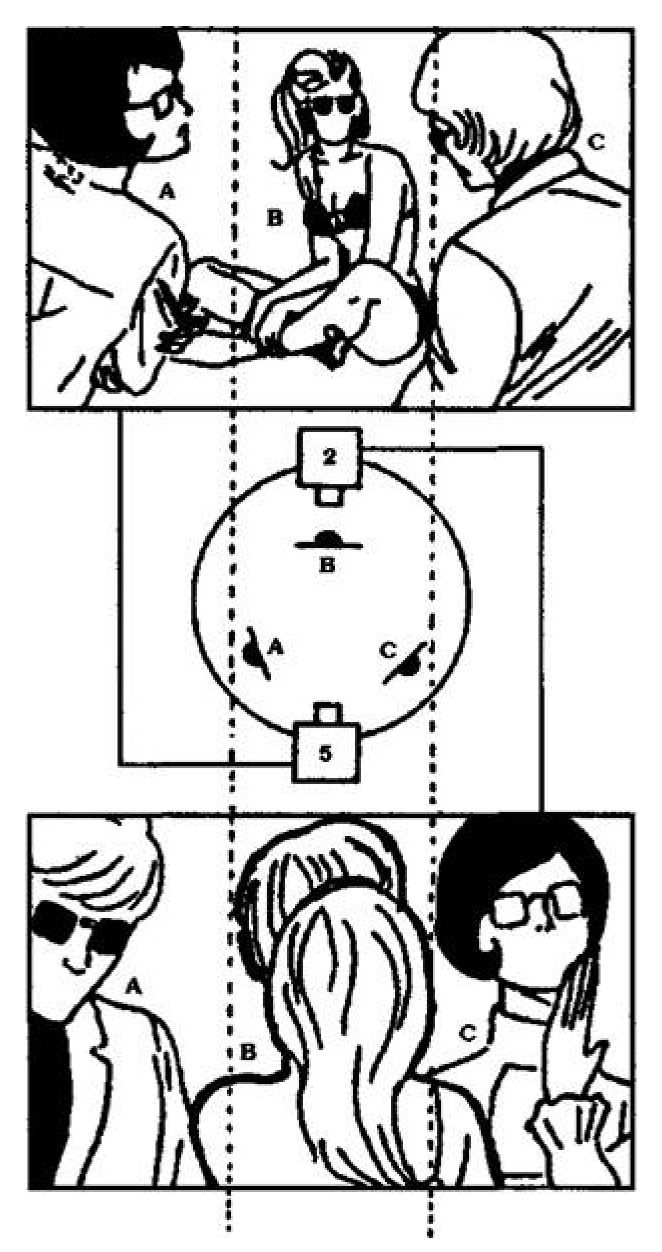


6.3а Актеры расположены по треугольнику. Шесть возможных позиций камеры.

ПОЗИЦИЯ А

Доминирующий актер в центре группы остается на своем месте в двух общих планах, в то время как актеры, находящиеся в кадре по бокам, в каждом кадре меняются местами.

Согласно этой позиции три актера (расположенный на нейтральной линии интереса) находятся точно между двумя точками противостояния, которые дают соответственно вид сзади и вид спереди (рис. 6.4).



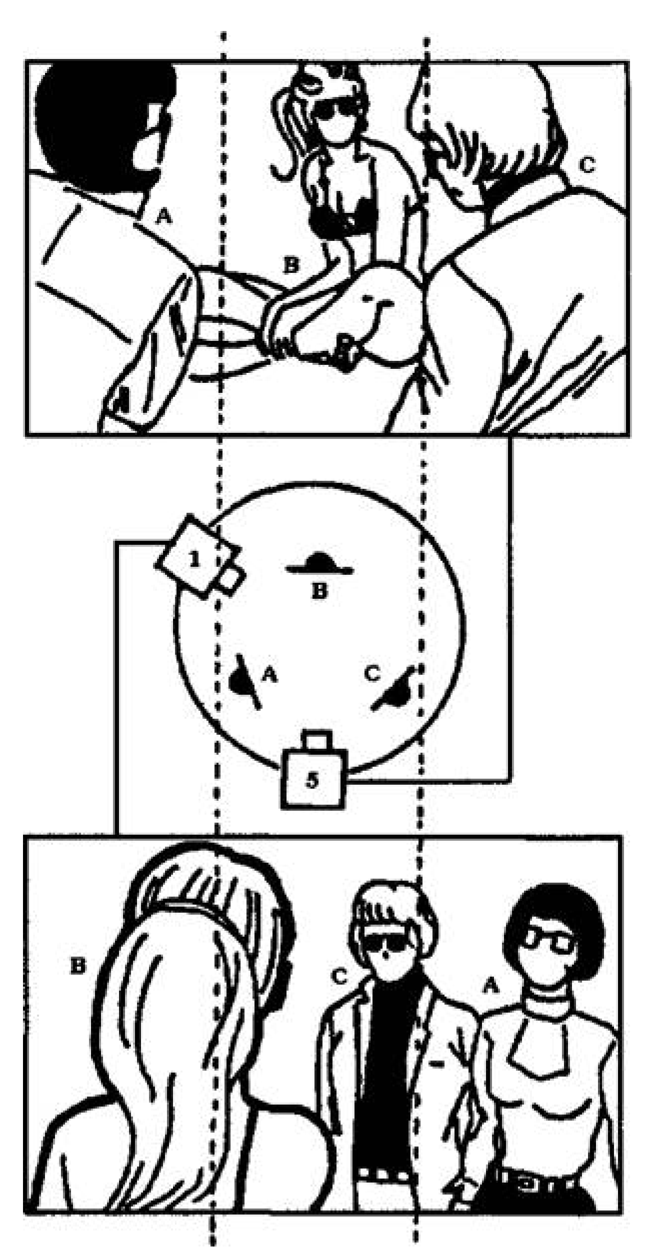
6.4 Позиция А

Эта позиция хорошо вписывается в группы тесные, перемешанные, где это черепичное наслоение, застывшее состояние требует тщательного изучения действий и реакций актеров, разделенных на две части и скадрированных попеременно.

ПОЗИЦИЯ В

Здесь актриса, играющая роль арбитра внимания молчаливый зритель), размещена в кадре с другой стороны.

Два других актера разговаривают, они размещены каждый в соответствии с общей диспозицией (вдоль линии интереса, которая проходит по диагонали), т.е. каждый имеет в кадре свое место, как это показано на рис. 6.5.



6.5 Позиция В

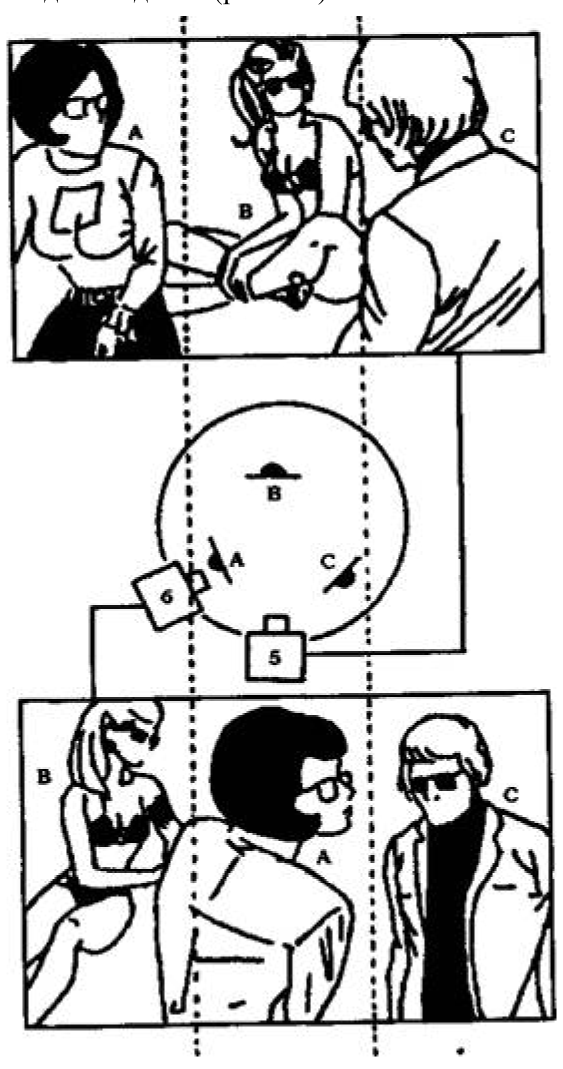
Можно комбинировать с актерами сидящими, стоящими, снимать с различного расстояния, чтобы оживить действие, делая его более динамичным.

ПОЗИЦИЯ С

Доминирующий актер, расположенный в кадре с одной стороны, не меняет свою диспозицию в двух дублях, в то время как два других актера в каждом дубле меняются местами.

Согласно позиции B, доминирующая линия интереса проходит диагонально в глубине кадра, а актер-арбитр расположен в одной стороне кадра.

По позиции C доминирующая линия интереса проходит по горизонтали между двумя актерами на первом плане, а актер-арбитр расположен позади и над ним (рис. 6.6).



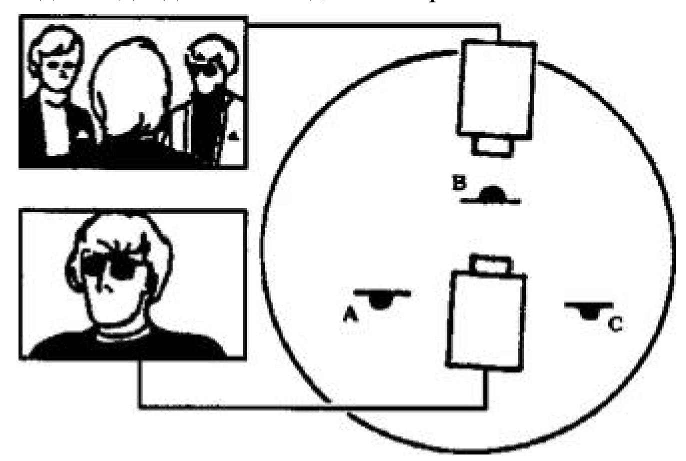
6.6 Позиция C

Отметим, что на всех трех рисунках выше порядок размещения актеров сохраняется в соответствии с буквами А, В, С.

На рисунках, которые будут следовать далее, мы увидим, что вносит в эти позиции изменения такого порядка.

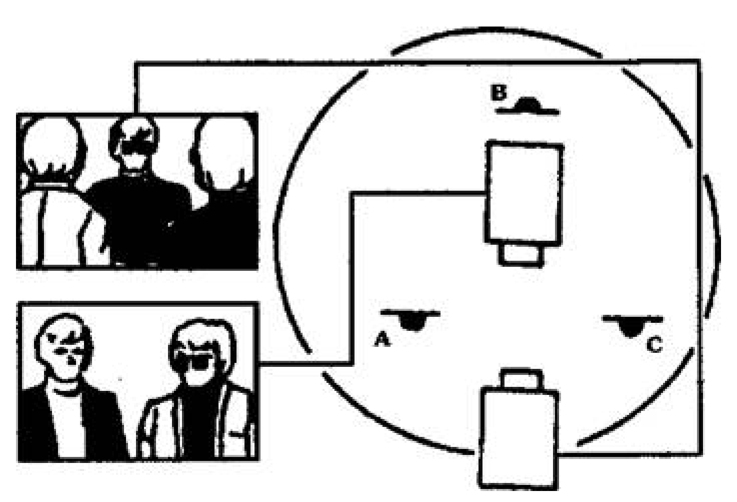
РАЗМЕЩЕНИЕ КАМЕР ПО ПРИНЦИПУ ВНЕШНЕГО И ВНУТРЕННЕГО ПРОТИВОСТОЯНИЯ

Используя этот метод, можно добиться но экране контраста количеств, так как внешняя камера снимает всю группу, о внутренняя - лишь одну ее часть. Этот пример разнообразит действие сцены. Возможны два подхода. Рис. 6.7 дает контраст количества 3 к 1.



6.7 Контраст чисел 3:1. Снимаем последовательно, чередуя внешний и внутренний контрплан.

Второй вариант на рис 6.8 показывает соотношение двух планов как 3 к 2.

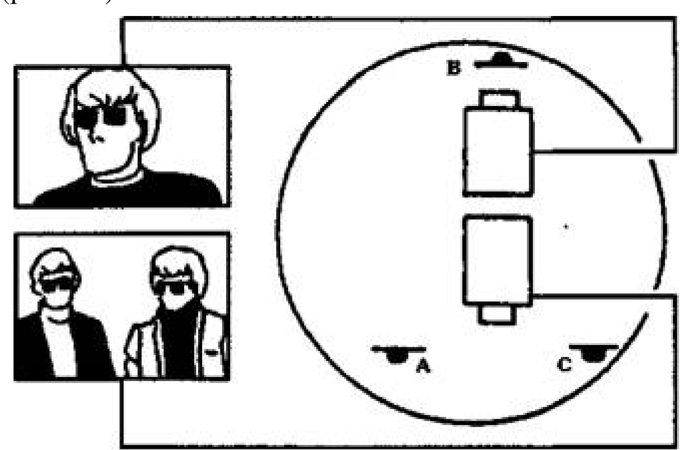


6.8 Контраст чисел 3:2. Снимаем, чередуя внешний и внутренний контрплан.

Еще раз акцентируем внимание на том, что необязательно всем актерам одновременно стоять. Один или два из них могут сидеть, опираться на что-либо, лежать, что также дает возможность разнообразить композицию кадров и сцен.

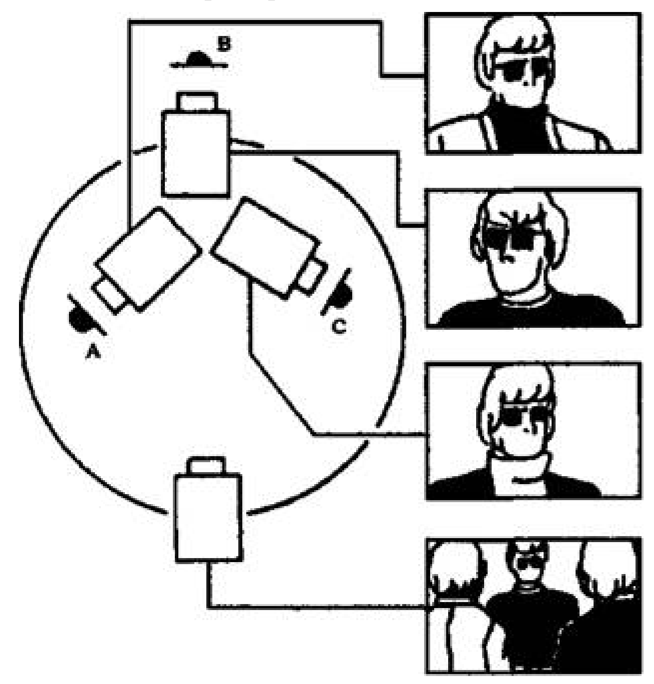
СЪЕМКА КАМЕРАМИ, РАЗМЕШЕННЫМИ ПО ПРИНЦИПУ ВНУТРЕННЕГО ПРОТИВОСТОЯНИЯ

Если разбить группу из трех актеров на две части с отношением 2 к 1, то здесь можно предложить целый набор вариантов съемок трех актеров (рис. 6.9).



6.9 Контраст чисел 2:1. Снимаем двумя внутренними контрпланами.

Три дубля внутренне противостоящими камерами могут быть использованы для индивидуальной съемки каждого из актеров, расположенных согласно жесткой треугольной схеме. Одна внешне противостоящая камера дает план всей группы целиком, который может служить планом сцены и напоминать время от времени зрителю о группе в целом. Посмотрите рис. 6.10.



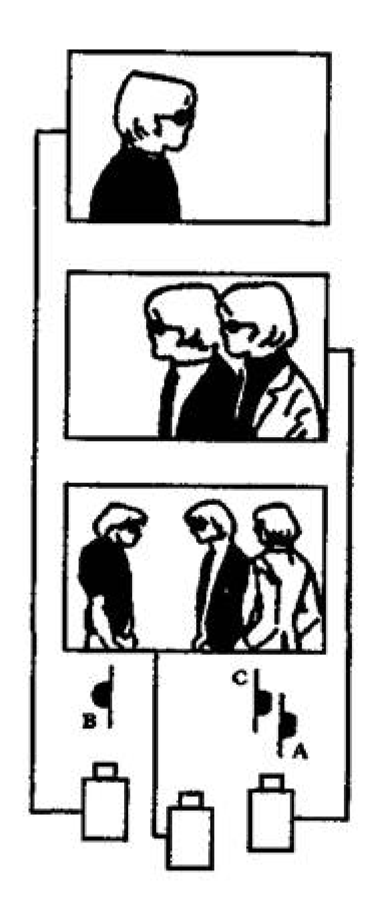
6.10 Каждый внутренний контрплан дает одного актера из группы отдельно, затем план ситуации. Напоминаем зрителю о составе группы полностью.

Внимательно следите за соблюдением линии интереса между актерами, когда один является объектом внимания двух других.

ПАРАЛЛЕЛЬНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ КАМЕР

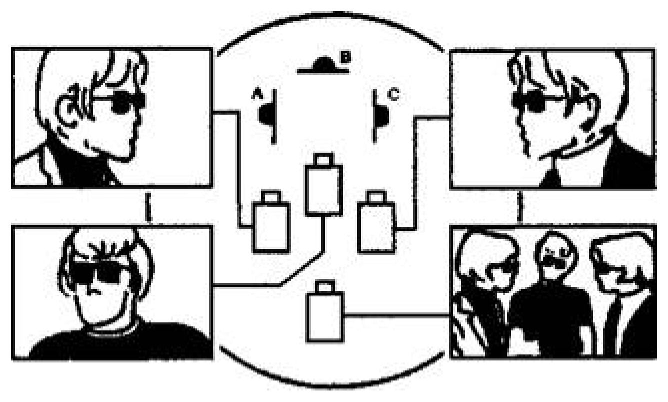
Если группа из трех человек, стоящих на переднем плане параллельно к камере, разделены на две составляющих, то в кадре они должны быть расположены в профиль по отношению к камере.

Когда два актера стоят напротив третьего, доминирующего, арбитра внимания здесь нет. Контраст количества достигается этим методом (рис. 6.11). План всей сцены (общий план), показывающий всю группу полностью, обычно используется в начале, в середине и в конце эпизода.



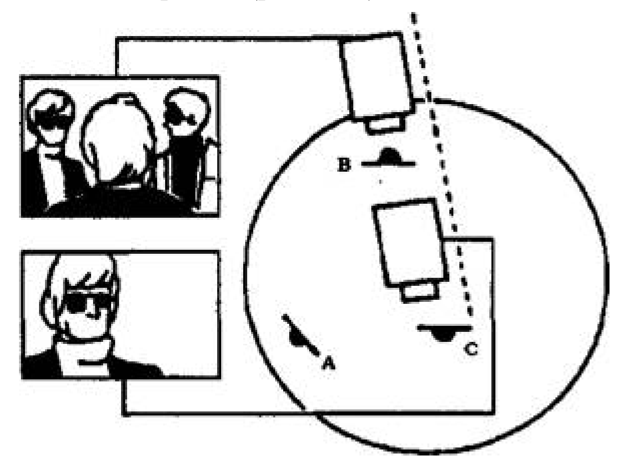
6.11 Параллельные позиции камеры для съемки группы из трех человек (здесь получается контраст чисел 2:1)

Если актер в центре играет роль арбитра внимания, группа может быть разделено на три составляющих: актеры, окаймляющие группы, стоят в профиль, а актеры в центре - в фас к камере (рис. 6.12).



6.12 Индивидуальная съемка каждого актера группы из трех человек. Используются параллельные положения камеры.

Если две камеры размещены на общей визуальной оси, то первая может показать всю группу целиком, а вторая - одного доминирующего актера приближенным планом. Он может быть как в центре, так и сбоку от группы (рис. 6.13).



6.13 Два положения камеры на общей визуальной оси. Снимается группа из трех актеров. Один из планов выделяет центрального актера сцены.

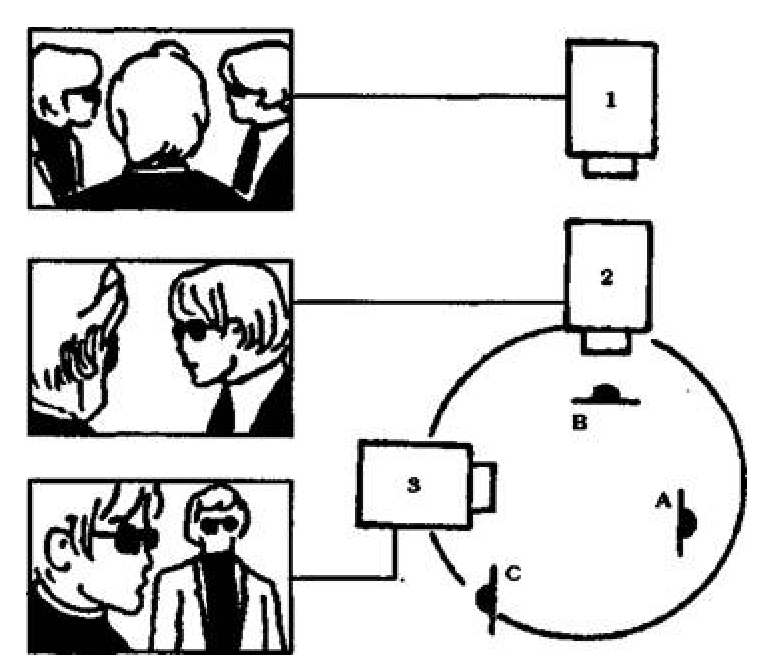
Размещая актеров на разных уровнях и разном расстоянии, в зависимости от способов съемки, получают новые сценические композиции.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТА «СТЕРЖЕНЬ» (ОСЬ)

Трех актеров, снятых в одном фильме, в одной сцене можно давать попарно в каждом общем плане. Персонаж, появляющийся в общих планах, может занимать одно и то же место в кадре или перемещаться в кадре с одной стороны на другую при замене плана.

Первый вариант хорошо укладывается в треугольную схему размещения актеров, другой более или менее линейному размещению. Но в обоих случаях один из актеров служит как бы связующим стержнем для двух съемочных доминирующих позиций.

Рисунок 6.14 демонстрирует треугольную схему размещения актеров, в которой доминирующий актер служит связующим центром (стержнем). В обоих планах он размещен с одной стороны экрана.



6.14 Один из актеров группы используется для связи двух общих планов под прямым углом. Этот опорный актер расположен но одном и том же месте в кадре на обоих планах.

В рассмотренном примере действие сцены определяется позицией 1. Позиции 2 и 3 являются общими планами. В данном случае, когда актеры размещены по треугольной схеме, действие сцены обеспечивается двумя камерами, установленными на общей визуальной оси.

Заметим, что наиболее удачными точками установки камер является прямой угол по отношению друг к другу, причем в ходе съемок обеими камерами главный актер В находится на одной и той же стороне кадра.

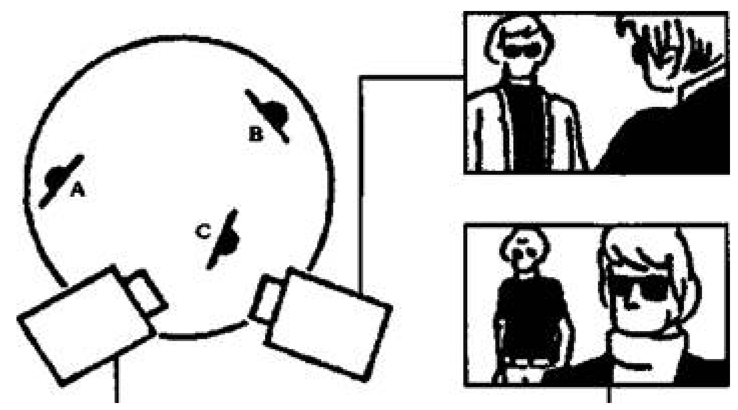
В предыдущем примере стержневой актер оставался на переднем плане в двух общих планах. Изменение съемочной дистанции во втором дубле по сравнению с первым (в общем плане стержневой актер находится рядом с камерой или напротив ее на заднем плане) остается малозаметным, если стержневой актер остается с одной стороны кадра в двух дублях (рис. 6.15).



6.15 В этом примере актер, обеспечивающий связь между планами, переходит с первого на задний план. Каждый общий план монтируется параллельно; этот актер сохраняет одинаковую площадь в кадре.

Актер-стержень может поворачивать голову, чтобы способствовать смещению центра интереса от актера В к актеру С, который стоит напротив.

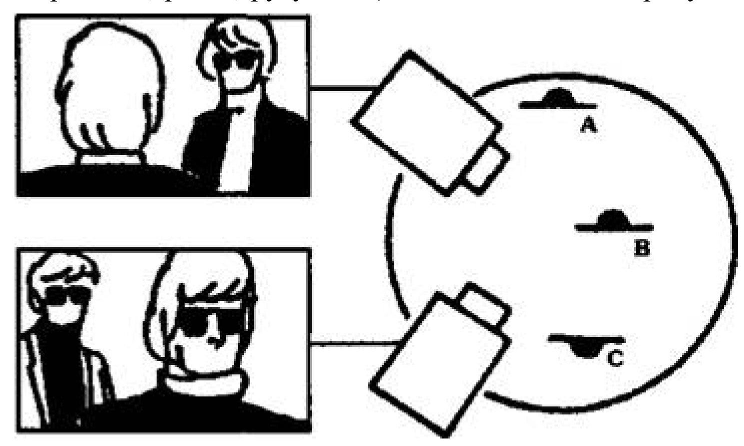
В нашем следующем примере рассмотрим две внешне противостоящие камеры вокруг стержневого актера в сцене (рис. 6.16).



6.16 Внешние контрпланы вокруг второстепенного актера, служащего связующим звеном при съемках групп из трех человек.

Если три актера размещены линейно, двое напротив третьего, стержневой актер присутствует в обоих дублях, но перемещается с

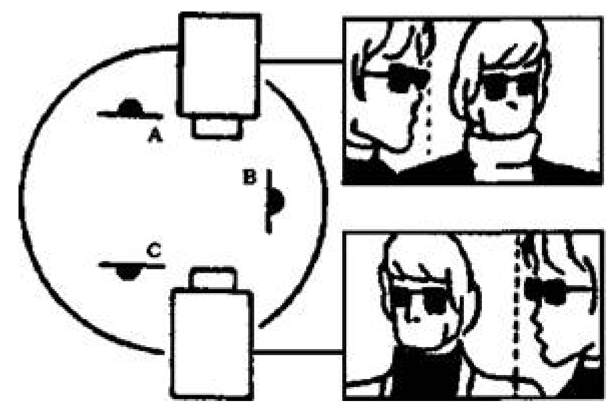
одной стороны кадра на другую так, как это показано на рисунке 6.17.



6.17 Особый способ съемки актеров, расположившихся по прямой линии, когда актер, связывающий кадры, перемещается из одной части кадра в другую. Каждый общий план монтируется параллельно.

В рассмотренных случаях стержневой актер доминирует - ему принадлежит очень важное место в сцене - но возможна и ситуация, когда он пассивен.

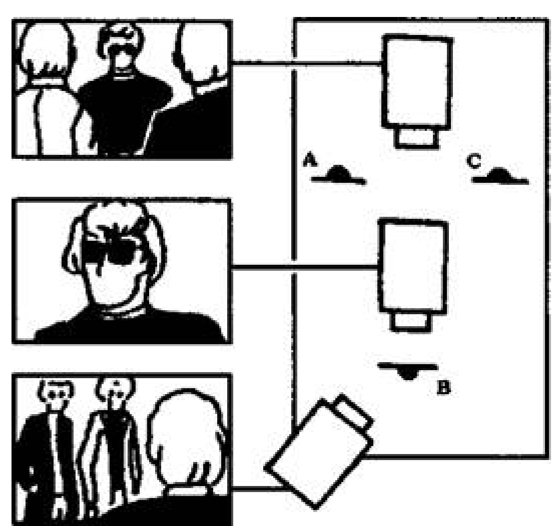
На рис. 6.18 доминируют актеры А и С. Актер В в центре внимательно смотрит за дискуссией между двумя другими актерами. В то же время, актер В является стержневым для размещения камер и поэтому снимается в двух дублях соответственно с левой и с правой стороны кадра. Его пассивность может быть акцентирована, если снимать его в профиль, с опущенными глазами, сознательно не желающего проявлять интерес к одному из основных актеров. Его роль становится еще более незаметной, если он занимает не более трети площади экрана.



6.18 В этом примере актер, связывающий кадры, играет пассивную роль. Его силуэт скользит с одной части кадра в другую; общие планы чередуются.

Точка размещения камеры может быть использована как стержень. Эта точка может находиться впереди, но на той же визуальной оси, по сравнению с одной из двух доминирующих точек размещения камер по принципу внешнего противостояния. Это необходимо для того, чтобы получить приближенный план актера, который выбран центральной фигурой всей сцены.

Крупный план доминирующего актера В (рис. 6.19), помещенный между планами, снятыми с позиций 1 и 3, скрывает изменение местоположения на экране актеров А и С, если их снимать с другой позиции.



6.19 Более приближенный план доминирующего актера используется как план-связка для соединения двух внешних контрпланов группы из трех человек.

КАК АКЦЕНТИРОВАТЬ ВНИМАНИЕ В ЦЕНТРЕ ИНТЕРЕСА (КАК ВЫДЕЛИТЬ ЦЕНТР ИНТЕРЕСА)

Если беседа трех актеров развивается так, что необходимо выделить двоих и уменьшить значимость третьего, то можно это обеспечить двумя способами:

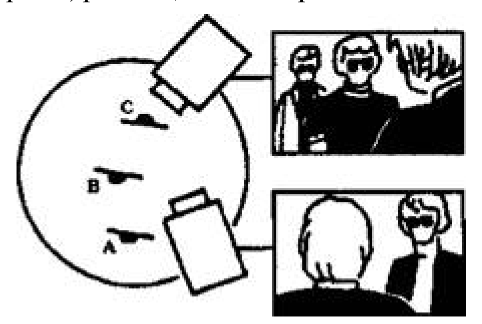
1. Акцент делается лишь на одну линию интереса,
2. Линия интереса в сцене искривляется.

В первом подходе линия интереса является единой для трех

актеров. Выделение может быть частичным, если в первом общем плане присутствует три актера, в то время как во втором присутствуют только два; полным, если групповое соотношение в планах три к трем меняется на два к двум, то есть показывая лишь двух действующих лиц.

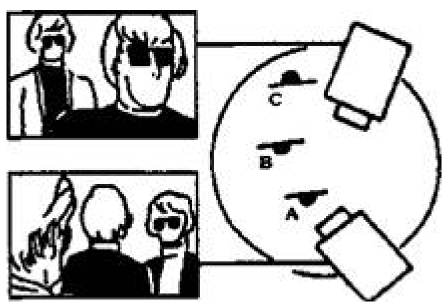
ЧАСТИЧНОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ

Частичное выделение возможно при использовании любого из трех линейных способов размещения актеров: по прямой линии, в виде буквы L или в виде треугольника. Рис. 6.20 демонстрирует частичное выделение с актерами, размещенными прямолинейно.



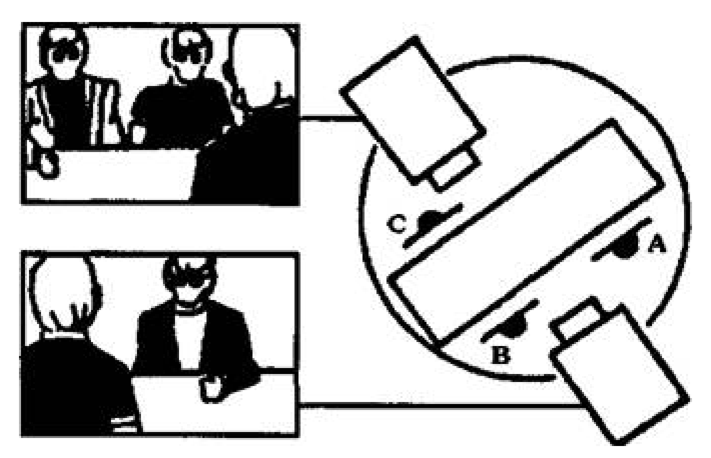
6.20 Частичное выделение применяется при съемках актеров, стоящих по прямой линии.

Один из вариантов показан на рис. 6.21, где смешанная внешняя и внутренняя расстановка камер позволяет передвигаться по линии размещения актеров с одного конца на другой.



6.21 Еще один вариант частичного выделения группы из трех актеров, расположенных по прямой линии.

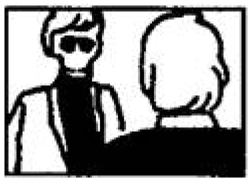
Принцип построения актеров в форме буквы L можно также использовать для частичного выделения. Рисунок 6.22 иллюстрирует этот пример.



6.22 Частичное выделение при съемке группы в форме буквы L.

Для группы, размещенной в виде треугольника, возможны два способа разрешения проблемы выделения. Рис. 6.23 показывает первый способ, когда исчезающий в последующем кадре актер находится с одной стороны кадра.





6.23 Второстепенный актер расположен с края экрана для частичного выделения при треугольном расположении.

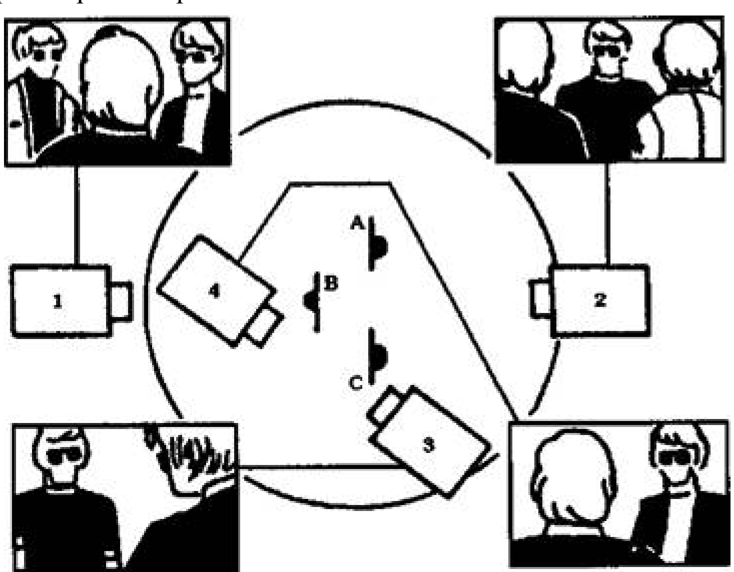
Второй способ заключается в постановке второстепенного актера в центре кадра в общем плане, где все актеры видны (рис. 6.24).



6.24 Второстепенный актер расположен в центре экрана для частичного выделения при треугольном расположении актеров.

ПОЛНОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ

Как мы уже говорили, полное выделение может быть получено посредством съемок парных общих планов трех или соответственно двух актеров. Все четыре точки местоположения камеры для съемок группы выбираются по схеме внешнего противостояния. Данный пример смотрите на рис. 6.25.



6.25 Общее выделение группы из трех актеров; порядок монтажа следующий: отношение 3/3, затем 2/2 между основными актерами группы.

Порядок монтажа для эти четырех общих планов следующий:

Планы 1-2-1-2^3-4-3-4^1-2-1-2

Использование этой комбинации позволяет исключить из сцены одного актера в середине эпизода и вновь появиться лишь в конце.

Когда вы режете пленку, чтобы перейти от плана с тремя персонажами к плану с двумя, этот срез будет заметен, если план с двумя актерами является контровым по отношению к позиции, на которой находились три актера до выдвижения вперед по той же визуальной оси.

Например: план №1 дает трех персонажей. План №3 дает двух. Если мы монтируем параллельно планы 1 и 2, мы должны в ходе съемок двух актеров перемещаться с третьего плана на первый, потому что план 3 является контровым по отношению к плану 1. Порядок монтажа будет выглядеть так:

Планы 1-2-1-2^3-4-3-4.

Это визуально более эффективно, как если бы двигаясь вдоль общей визуальной оси порядок был бы следующим:

Планы 1-2-1-2^4-3-4-3.

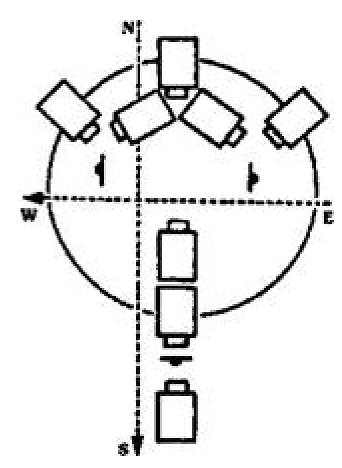
Если хотите перейти от планов с двумя персонажами к планам с тремя достаточно применить это правило.

Три особенности съемок группы из трех человек по методу внешнего противостояния, когда все трое есть в каждом общем плане, можно считать как полное выделение, где особенно выделяются своими характерами двое из них.

ИЗМЕНЕНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ С СЕВЕР-ЮГ НА ЗАПАД-ВОСТОК

Примеры, которые мы разбирали, касались выделения единственной линии интереса, ориентированной с севера на юг. Если мы выделим двух актеров, расположенных в точке «север», линия интереса будет скользить в сторону доминирующего направления, с востока на запад, исключая актера на юге.

Эта новая линия интереса может находиться с одной стороны двух актеров, которых она представляет (как это выглядит на рисунке мы скоро увидим). Камеры должны быть расположены таким образом, чтобы обеспечивать плавный переход с одной линии интереса но другую, если интерес смещается и когда необходимо акцентировать внимание на двух актерах. Для съемок каждой линии интереса можно применять правило расположения камер по принципу внешнего и внутреннего противостояния, как это описано на рис. 6.26.



6.26 Два расположения (внутренние и внешние контрпланы) для съемок группы из трех человек с целью показа изменения линии интереса, которая переходит с запада-восток на север-юг.

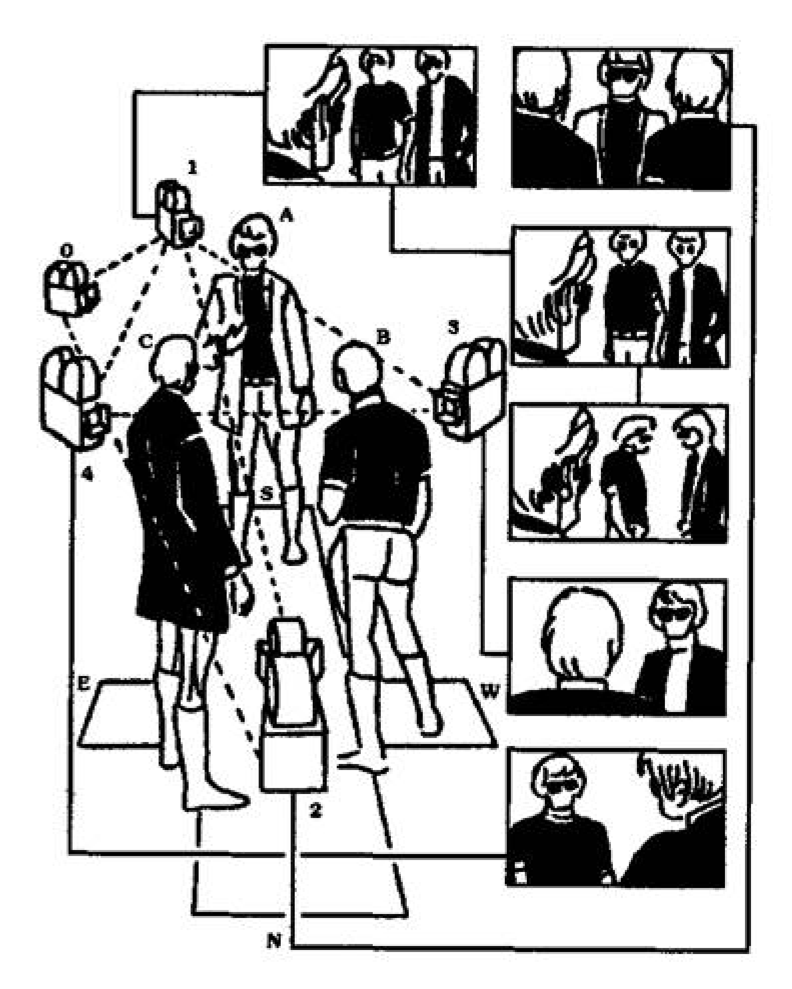
Начнем с простых примеров прежде чем перейти к сложным.

ПРИМЕНЕНИЕ ТОЛЬКО ЧЕТЫРЕХ ТОЧЕК РАЗМЕЩЕНИЯ КАМЕР

Наиболее элементарный способ адаптирования к радикальному изменению направления линии интереса - это использование четырех съемочных точек для общих планов - по две на каждое направление линии интереса. Все точки контровые и внешние. Сначала трех актеров снимают по линии интереса север-юг. За основу берут одно из трех спец правил о съемках группы из трех человек, стоящих вдоль этой линии интереса. Перевод внимания с одного актера на другого, когда двое стоят напротив третьего снимается с точки север-юг.

Изменение направления достигается очень просто. Для этого достаточно двумя внешними контровыми камерами снимать двух актеров на новой линии интереса, исключив третьего.

Рис. 6.27 демонстрирует также четыре съемочные точки. Планы, снятые с точек 1 и 2 чередуются при монтаже до того момента, пока с точки 1 мы не увидим изменения направления линии интереса. Чтобы перейти на двух доминирующих актеров, мы чередуем планы с точек 3 и 4, и таким образом, в кадре остаются только двое.



6.27 Линия интереса север-юг перемещается и становится пинией интереса запад-восток. Четыре основных позиции камеры используются в этом случае и являются все внешними контрпланами. Как только констатировано изменение направления линии интереса, выбирается позиция 1 для камеры.

Если третьего актера нужно снова ввести в кадр, то это достигается с помощью точек север-юг, снимая всю группу целиком.

Порядок монтажа для планов с этих четырех съемочных точек определяется следующим образом:

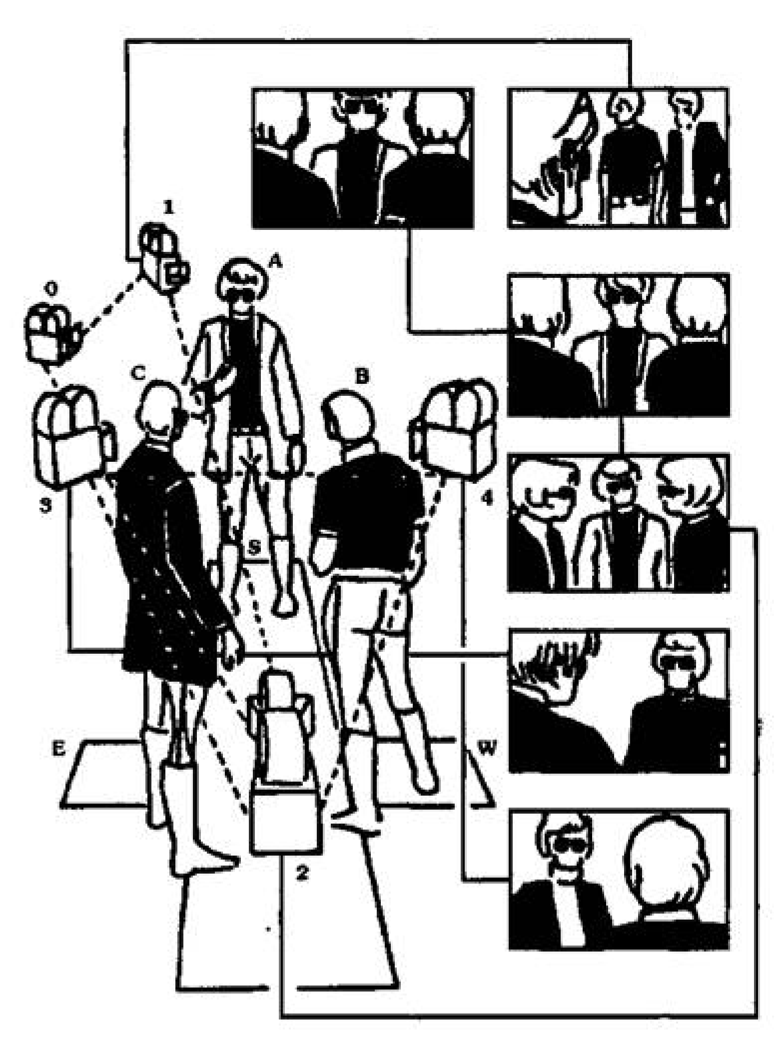
Планы 1-2-1-2-1-3-4-3-4-1-2-1-2

Помните в этом примере перенос линии внимания был виден с точки зрения 1. Если бы это было видно со спины актеров (с точки 2),

то точки восток-запад (камеры 3-4) должны были бы находиться позади актеров. Почему?

Вернемся еще раз к рис. 6.27. Линия север-юг снимается с точки 1 и 2. Камеры размещаются по треугольному принципу с двумя, доминирующими контровыми и вершиной треугольника в нейтральной точке 0, которая необходима для охвата всей сцены действия.

Когда линия интереса переходит на другое направление запад-восток, что отчетливо видно с точки 1, то эта камера становится вершиной нового треугольного образования, которое включает точки (позиции камер) 3-1-4, причем угол 3 и 4 хорошо просматривается с точки 2, то есть точки 3 и 4 хорошо просматриваются с точки 2, то есть точки 3 и 4 находятся на новой линии интереса, напротив вершины этого нового треугольного образования. Рис. 6.28 нам это демонстрирует.



6.28 Эта линия интереса перемещается от направления север-юг на направление запад-восток, только здесь видно это изменение лишь со второй позиции камеры.

Чтобы вернуться на позицию север-юг, с которой вся группа видна целиком, используют точку 2 для смены направления линии интереса. В эпизоде А точку 2 используют для изменения линии интереса, что представляет собой монтаж планов в следующем порядке:

Планы 1-2-1-2-3-4-3-4-2-1-2-1.

Правило, которое мы только что описали, трудно воспринимаемое, но поняв его, вы легко сможете применять его на практике.

ПРИМЕНЕНИЕ КАМЕР ВНУТРЕННЕГО ПРОТИВОСТОЯНИЯ

В предыдущих случаях речь шла о камерах, размещенных по принципу внешнего противостояния.

Применение принципа внутреннего противостояния камер дает нам новый способ съемок группы людей при сохранении четырех точек размещения. Напомним, что общие планы используются парами.

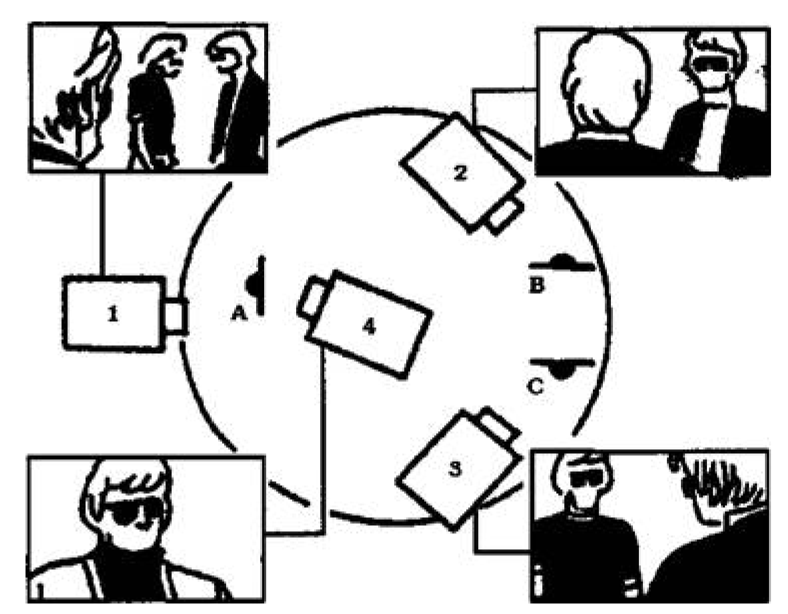
В таком эпизоде камера 1 снимает ситуационный план (действие сцены), камеры 2 и 3 - главные общие планы и камера 4 - план реакции на происходящее действие.

Начало беседы чередуется планами, снятыми с точек 1 и 4 по линии север-юг. В этом случае на экране наблюдается численный контраст.

При желании перейти на линию восток-запад после съемок с точки 1 переходя на точку 3 и внешними контровыми камерами снимают двух выделяемых актеров. Иногда вставляется план 4, где актер А (см. рис. 6.29) внимательно слушает, то есть реагирует молчаливо или иногда высказывается. Порядок монтажа типового эпизода, снятого по этому принципу, можно представить следующим образом:

1-4-1-4-1-4-1-2-3-2-3-4-2-3-1-4-2-3-2-3-4-1
/A /B /C/

В первой части эпизода /А/ доминирующая линия интереса соответствует направлению север-юг и актеры В и С обращаются непосредственно к А. Когда актеры В и С поворачиваются друг к другу, чтобы начать диалог, А становится молчаливым собеседником, зависящим от других. Линия интереса восток-запад принята: с параллельно расположенных точек 2 и 3. Общий план 4 вставляется дважды, чтобы показать молчаливую реакцию зависимого актера. План 1 вводится в середине части /В/, где доминирует линия интереса восток-запад, чтобы показать всю группу целиком (напомнить о всей группе). В конце эпизода (часть С) говорит снова актер А. План 4 это позволяет видеть. А заключает эпизод снова план с точки 1, где актеры на заднем плане (В и С) поворачиваются к А, восстанавливая таким образом линию интереса север-юг. Рис. 6.29 наглядно помогает усвоить этот пример.

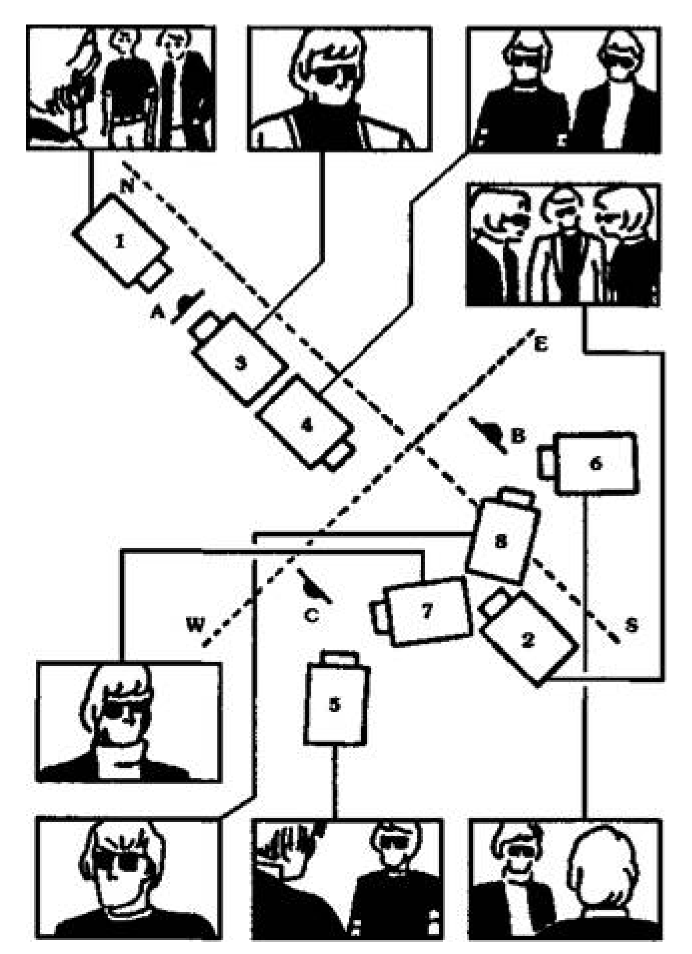


6.29 Четыре позиции камеры использованы здесь для показа изменения направления линии интереса, но одна из позиций - есть внутренний контрплан.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОСЬМИ ТОЧЕК РАЗМЕЩЕНИЯ КАМЕРЫ

Следующим шагом в изучении нашей темы станет изучение возможности применения полного комплекта камер. Как видно на рис. 6.26, для съемок одного эпизода используется восемь точек размещения камеры.

Эпизод с диалогом трех персонажей может быть обогащен комбинацией планов внешне и внутренне противостоящих (съемка ведется вдоль линии север-юг (или переходом на внешне или внутренне противостоящие планы с двумя актерами, исключив третьего (вдоль линии восток-запад). Рис. 6.30 дает схему восьми точек размещения камер.



6.30 Восемь основных положений камеры, описанных в тексте.

Тогда порядок чередования планов эпизода может быть следующим:

План 1. Актеры В и С на заднем плане беседуют с актером А, который находится на первом плане, спиной к камере.

План 3. Актер А отвечает. Он смотрит вправо.

План 4. Актеры В и С, видимые как бы глазами А, смотрят на него, их взгляд направлен влево.

План 3. А снова говорит.

План 4. В и С отвечают А.

План 3. А прекращает говорить.

План 2. С и В но первом плане поворачиваются лицом друг к другу. Актер А в центре кадра теряет свою значимость.

План 5. Контровой. С и В говорят.

План 6. Контровой. С и В говорят.

План 5.

План 6.

План 8. В снимается в кадре один.

План 7. С снимается в кадре один.

План 8.

План 7.

План 3. А вновь вступает в разговор. Он стоит лицом к нам, он смотрит вправо.

План 4. В и С поворачивают голову и смотрят влево на А, который находится вне кадра.

План 3. А начинает говорить.

План 1. Снова дается вся группа целиком: А-В-С.

Рис. 6.30 демонстрирует как точки 1-2-3 и 4 снимают по направлению линии север-юг, а 5-6-7 и 8 - по линии восток-запад. Для перехода с линии С-Ю на линию 3-В используют точку 2.

Обратите внимание на то, что он отличается от плана 4 (использованного вначале для обозначения актеров, которых необходимо визуально выделять, а теперь это их касается непосредственно), потому что здесь актеры поменялись местами. В плане 4 их местоположение в кадре в порядке В-С, в то время, как в плане 2 они располагаются но переднем плане в порядке С-В.

Кажется, что план 3 (внутренние противостояние) плохо вписывается в монтаж. Но увязка все-таки есть, потому что планы 3 и 4 противостоящие (контровые), в то время планы 3 и 2 на одной общей визуальной оси. Другими словами актер А использован как стержень, связующий две эти позиции.

Если направление интереса переходит с линии В-3 на С-Ю в течении эпизода, то монтаж осуществляется по тому же принципу.

План 3 еще раз ставится между планами 7 и 4, которые обеспечиваются при помощи плана 4, с которого начали съемки вдоль В-3 и с него же вновь доминирует линия С-Ю.

В примере, который мы только что рассмотрели, актер, исключенный из кадра вследствие изменения направления линии интереса, находился в центре группы. Этот же прием применяется и для исключения одного из двух актеров, размещенных по треугольной схеме.

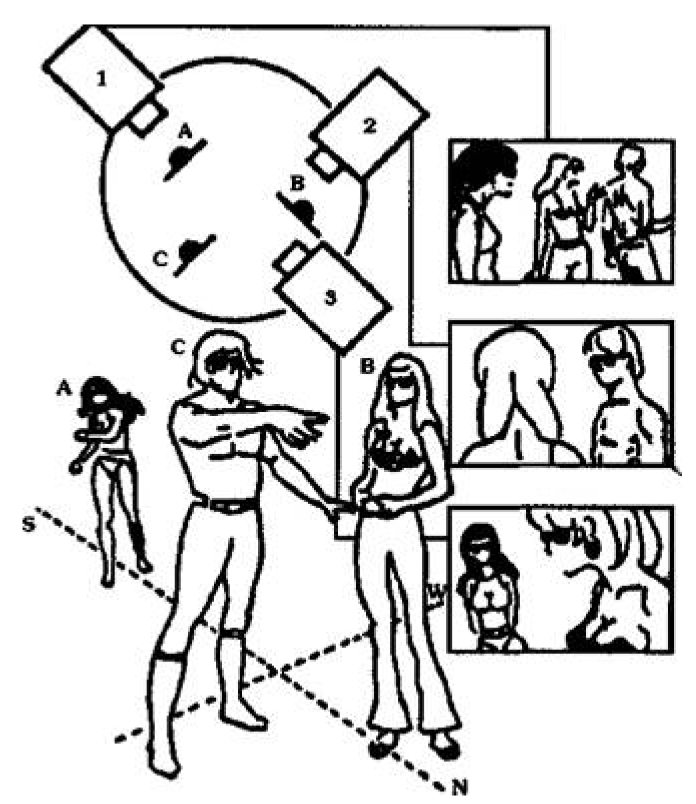
Два вышеописанных примера могут показаться несколько сложными для тех, кто плохо усвоил манипуляцию расположения камеры по треугольной схеме для съемок статичных диалогов. Для

того, чтобы помочь вам закрепить основы правил, описанных выше, где линия интереса переходит с направления север-юг на восток-запад, необходимо отложить в голове мысль о том, что камеры располагаются вокруг актеров крестообразно. Два главных актера становятся как бы крыльями креста или фигуры в виде буквы Т, а третий актер, к которому переносится внимание публики, расположен в основании креста или фигуры Т. Используете ли вы четыре съемочных точки (внешние контровые или смешанные контровые) или же доводите число точек до восьми, базовая схема их размещения остается в виде креста или буквы Т. Два простейших примера съемок группы актеров, размещенных в виде буквы Т будут описаны позднее.

ПРОСТЕЙШИЙ МЕТОД, ИСПОЛЬЗУЮЩИЙ ТРИ ТОЧКИ РАСПОЛОЖЕНИЯ КАМЕР

Существует метод съемки тремя камерами, позволяющий увеличить внимание к беседе между тремя персонажами. Одна камера дает общий план с тремя актерами. Две другие снимают двух актеров. Эти общие планы монтируются параллельно с остальными.

В этой группе лидирующий актер размещен в центре. (Актриса В на рис. 6.31). Когда она говорит с С (например восток-запад), устанавливается связь между планами 1 и планом 2. План 2 повернут к плану 1 на 90°.



6.31 Изменение направления линии интереса с запад-восток на север-юг, снимается лишь тремя положениями камер.

Когда актриса В поворачивается (этот поворот всегда виден с точки 1), чтобы говорить с А (направление С-Ю), возникает взаимосвязь плана 1 и плана 3. План 3 является контровым по отношению к плану 1. От плана к плану наблюдается резкий числовой контраст, так как мы используем планы то с двумя, то с тремя персонажами. Планы 2 и 3 монтировать параллельно нельзя.

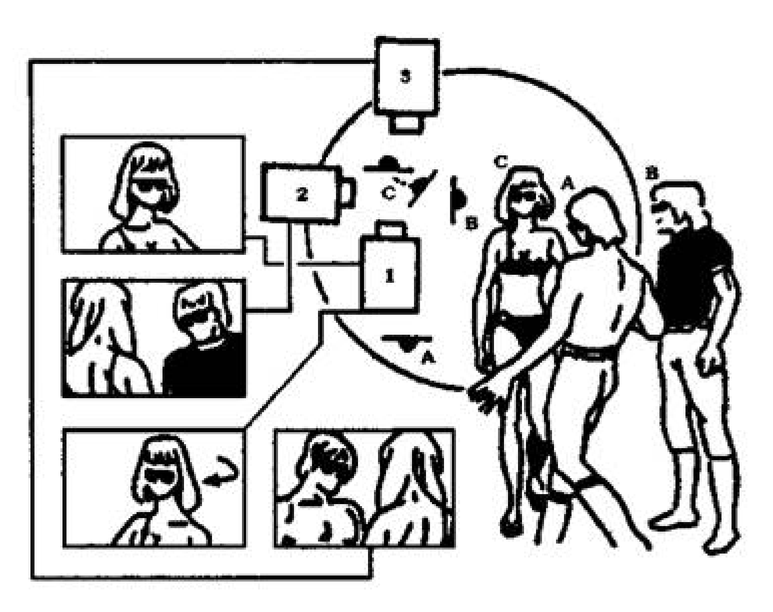
Пример такого эпизода с таким решением монтажа мог бы быть следующим:

Планы 1-2-1-2-1-3-1-3-1-2-1-3-1

Черточки под цифрами обозначают точки, где происходит смена направления линии интереса.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТЕРЖНЕВОГО ПЛАНА

Вариацией вышеописанного примера может быть использование приближенного плана центрального актера (актриса С на рис. 6.32) в качестве стержневого плана.



6.32 Актер используется в качестве актера-связки для соединения двух планов, где меняется направление линии интереса в сцене.

Этот приближенный план становится планом, отражающим развитие действия (ситуационным планом) предыдущего примера и служит той же цели, перенесению внимания на центрального актера, когда внимание переходит с одного актера на другого.

Этот приближенный план (1) является позицией главного плана эпизода и вставляется между двумя общими планами (2 и 3) при съемке диалога.

Общие планы 2 и 3 не могут монтироваться параллельно дважды. Простейший эпизод, смонтированный по этому принципу, должен выглядеть так:

Планы. 1-2-1-2-1-3-1-3-1-2-1-3-1

Отметим, что порядок монтажа этих планов похож на модель, описанную в предыдущем параграфе.

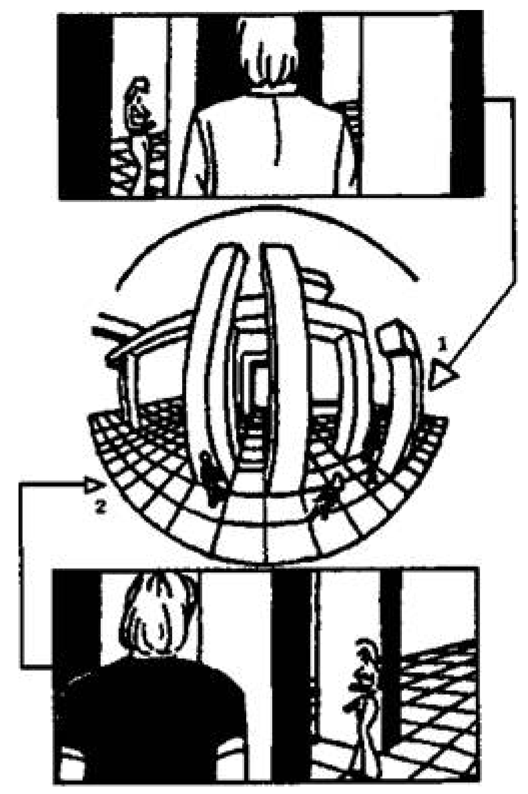
Черточки под цифрами показывают моменты, когда актер С на главном плане 1 поворачивает голову в ту или другую сторону, перемещая тем самым линию интереса.

СОЗНАТЕЛЬНОЕ УПУЩЕНИЕ

Предположим, что при съемках с контровых точек в нескольких дублях подряд мы сознательно удаляем одного из актеров из кадра, чтобы создать иллюзию того, что все правила нарушены.

Рис. 6.33 дает пример, в котором выгода извлекается из декораций,

за которыми прячется актер, размещенный в центре (а также но заднем плане кадра) в соответствии с треугольной схемой.



6.33 Случай «свободного опущения». Актер оказывается спрятанным за элементами декорации.

Видно, что актриса В меняет свое местоположение в кадре, от плана к плану, в то время как два актера появляются и исчезают на противоположных сторонах кадра. Актер наиболее удаленный в двух контровых планах, появляется в центре экрана, в глубине, но его скрывает элемент декорации (в данном случае колонна).

То, что мы видим на экране можно записать так :

План 1: В-А
План 2: С-В

На самом же деле они стоят так :

План 1: В-С-А
План 2: С-А-В

В следующем примере две противостоящие съемочные точки

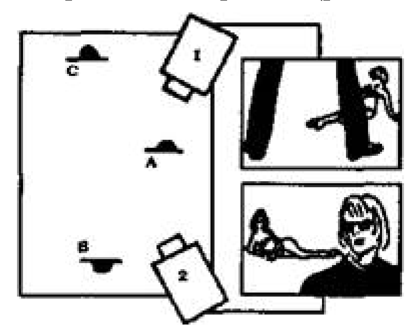
смещаются на приближенные планы по отношению к главному персонажу в соответствии с треугольной схемой размещения актеров. Передвижения одного актера можно представить следующим образом

План 1: А-В-С
План 2: В-С-А

При отношении два на два это выглядит так:

План 1: А-С
План 2: С-А

В этом случае актеры С и В последовательно устраняются из кадра, в то время как актер А меняет свою позицию с одной стороны кадра на другую. Различные уроки размещения камер используются для добавления различных вариаций восприятия (рис. 6.34).



6.34 В предыдущем примере актер-связка был на заднем плане в обоих кадрах. Здесь он - на переднем плане и перемещается из одной части кадра в другую, тогда как другой актер, участвующий в сцене, опущен и не виден в каждом последующем общем плане.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Быстрый обзор примеров, изложенных в этой главе, позволит нам выделить основные идеи, касающиеся съемки диалогов со статическими группами из трех персонажей. Мы рассмотрели следующее:

1. Три актера могут размещаться согласно трем линейным построениям: по прямой линии, под прямомым углом и по треугольной схеме.

2. Три актера, ведущие беседу, распределяются следующим образом: два являются центром внимания, а третий - молчаливый арбитр. Актеры могут оставаться в одном и том же секторе кадра при размещении камеры по треугольной схеме.

3. Три актера, размещенные по треугольной схеме, могут быть сняты пятнадцатью парами внешних контровых дублей. Местоположение съемочных точек соответствует трем главным правилам съемок особых случаев.

4. Числовой контраст достигается комбинацией съемочных точек внешнего и внутреннего противостояния или исключительно внутренними противостоящими камерами. Размещение камер параллельно дает тот же результат.

5. Один актер, снятый двумя контровыми камерами, может быть использован как стержень для координации планов при съемках трех актеров.

7. Используя исключительно внешние контровые точки съемок можно добиться акцентирования внимания зрителя на одной линии интереса. Это акцентирование может быть частичным или полным.

8. Линия интереса одной сцены может менять направление крестообразно. Здесь выделяются пять различных методов съемки. Первые три - это комбинации планов контровых, внешних и внутренних, а два последних используют стержневого актера.

9. Один из актеров может быть сознательно удален из кадра, создавая иллюзию, что все правила съемок актеров, размещенных по треугольной схеме, нарушены.

Спектр возможностей съемки группы из трех неподвижных персонажей достаточно широк и может предложить большее число визуальных вариаций.

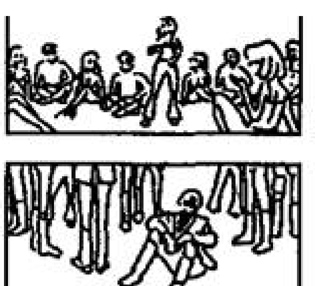
ГЛАВА 7

РАЗГОВОР ЧЕТЫРЕХ ПЕРСОНАЖЕЙ И БОЛЕЕ

Основная техника, предложенная нами для съемок сцен с диалогами между двумя и тремя персонажами, годится и для более значительных групп. Довольно редко разговор ведется одновременно четырьмя персонажами, всегда есть ведущий, сознательно или бессознательно, перемещающий внимание зрителя с одного персонажа на другой таким образом, что диалог происходит одновременно в различных зонах.

В самых простых случаях два основных актера случайно прерываются другими. При таком расположении группы наиболее приятно глазу, чтобы кто-то занимал положение стоя, а кто-то сидя, возможно, согласно геометрическим пропорциям (часто треугольное расположение, но удачно так же квадратное или круговое). Если кто-то из актеров оказывается ближе к камере, чем другие, это создает ощущение глубины кадра.

Есть удачный способ привлечь внимание зрителя к актеру, располагающемуся в центре группы. В театре такая техника носит название «оккультного равновесия». Группа сидящих актеров как бы уравновешивает стоящих актеров. Возможен здесь и контрплан (рис. 7.1).



7.1 Принцип визуального равновесия. Один стоящий актер уравновешивает группу сидящих актеров и наоборот.

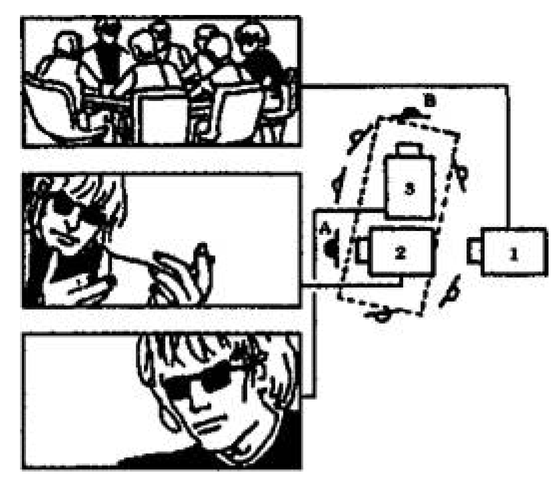
Использование освещения так же является важным моментом при съемках сцен. Как правило, основные персонажи должны быть освещены сильнее, чем второстепенные, которые, однако, видимы, но подчеркнуты менее ярко.

Варианты, применяемые для съемок диалогов с двумя, тремя персонажами используются и для сцен с четырьмя персонажами и более.

СЛУЧАЙ В

На рис 7.2, 7.3 и 7.4 камера расположена очень близко к группе, исключая таким образом некоторых актеров из плана. На рис. 7.5 расстояние от камеры одно и то же в обоих положениях. Это расположение под прямым углом создает на экране ситуацию, схожую с основными формулами для быстрой съемки трех персонажей. С использованием второй камеры слева, первый актер оказывается справа, остальные располагаются следующим образом:

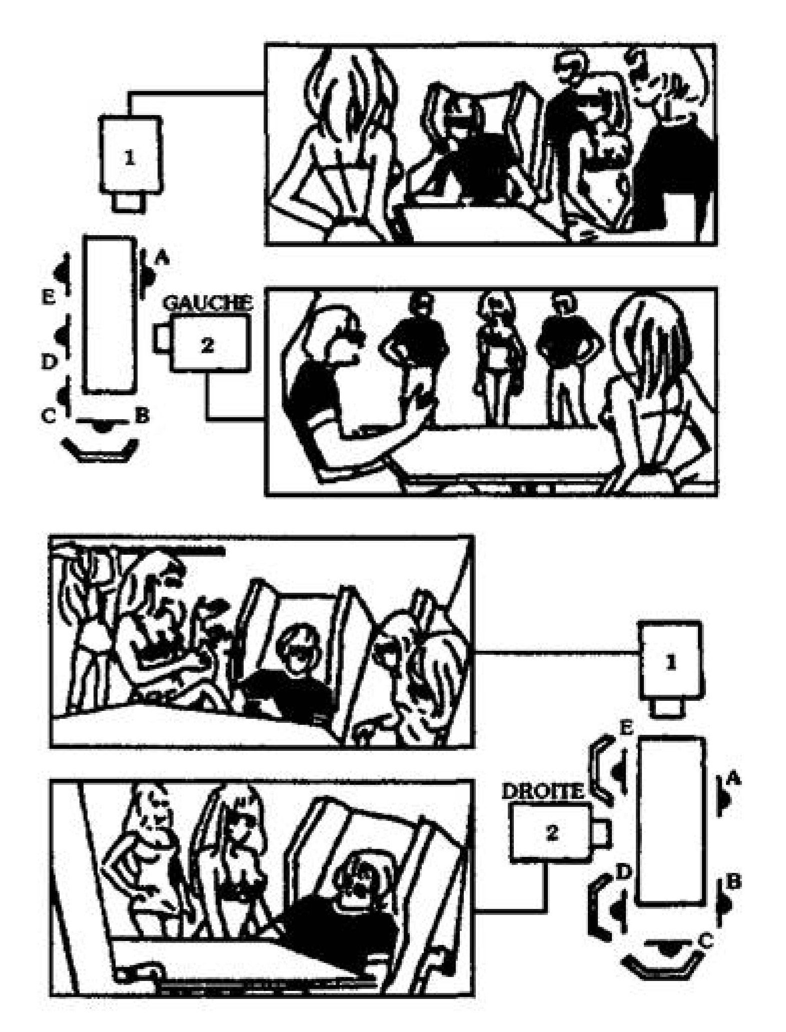
План 1. A B C D E.
План 2. B C D E A.



7.4 Метод съемки группы, где два основных актера показаны по отдельности.

Со второй камеры справа контрплан представлен следующим образом: первый актер справа в плане 1 перемещается влево в положение 2.

План 1. A B C D E
План 2. E A B C D



7.5 Особый метод съемки группы, где актер, расположенный с края кадра, перемещается в другую сторону при смене планов; оставшиеся члены группы своего положения в кадре не меняют.

Группы из четырех-пяти персонажей могут быть визуально представлены на экране путем перемещений камеры под прямым углом.

СЛУЧАЙ С

Съемка группы из пяти человек внешними контрпланами основана на тех же правилах. Рис. 7.6 показывает нам два возможных варианта для одного и того же случая. В первом из них линия интереса

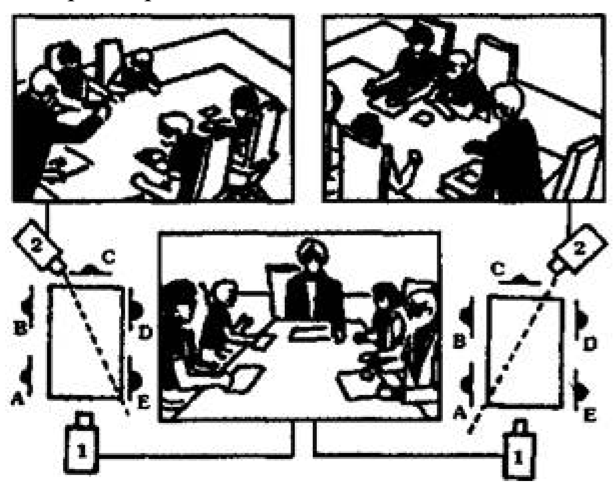
проходит между актерами C и E, а во втором - между C и A. Два актера, расположенные с противоположное стороны от линии интереса, переходят из одной части кадра в другую. Когда доминируют актеры C и E, эпизод представлен следующим образом:

План 1. A B C D E.
План 2. C D E B A.

Когда доминируют актеры C и A, формула такова:

План 1. A B C D E.
План 2. E D A B C.

Посмотрите на рис. 7.6 и вы увидите, как функционирует формула, когда линии интереса проходят по диагонали.



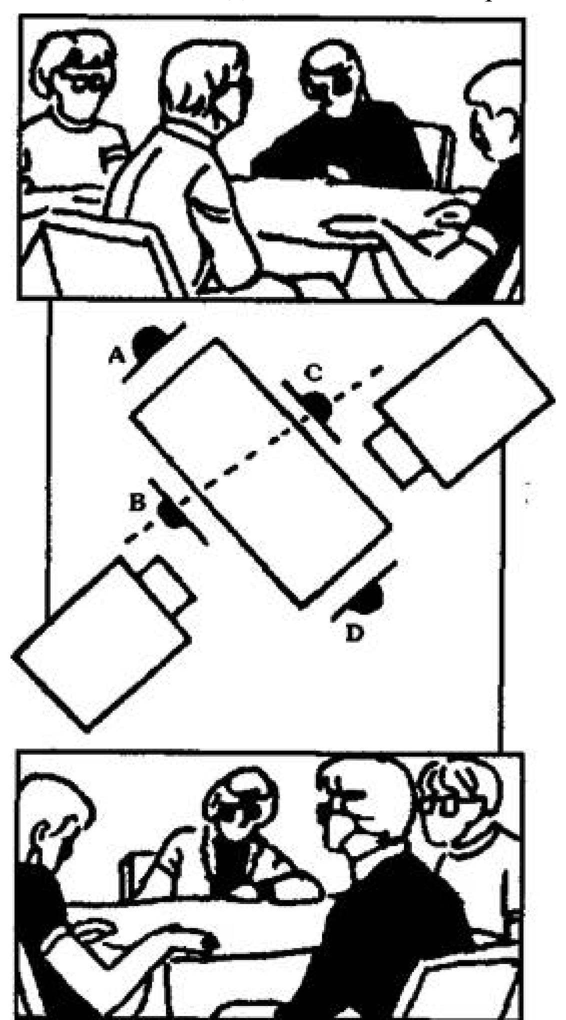
7.6 Группа, где линия интереса проходит по диагонали. Снимаем две противоположные стороны: актеры, которых не касается линия интереса, перемещаются с одной части экрана на другую при смене планов. Схемы указывают возможные варианты для двух линий интереса, проходящих по диагонали.

СЛУЧАЙ D

На нашем следующем примере внешние контрпланы применяются для съемок группы людей, стоящих вокруг стола, но с другим результатом.

Разговор ведется актерами B и C (Рис. 7.7). Камера расположена по одну сторону от линии интереса, проходящей по двум актерам, размещенным в центре. Обратите внимание на то, как актеры A и D меняют свою позицию на экране в контрплане, а актеры B и C в

центре, постоянно остаются в одном и том же секторе.



7.7 Когда актеры размещены в центре кадра с целью разделения двух внешних контрпланов, актеры по краям меняют положение при смене планов.

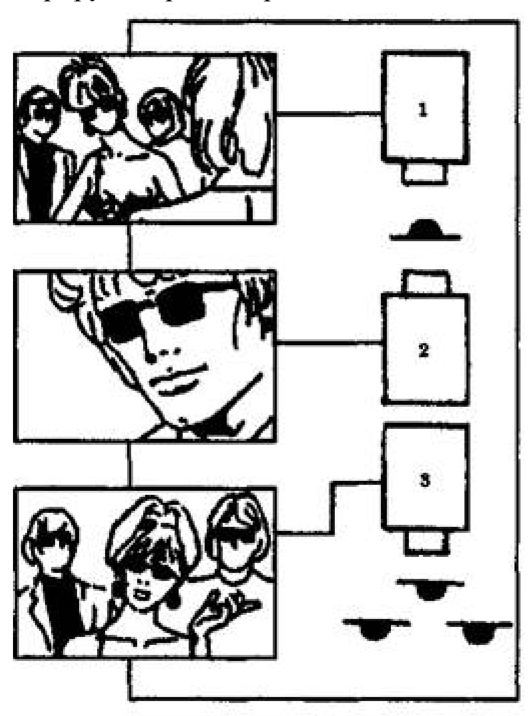
РАЗМЕЩЕНИЕ ГРУППЫ

Мы говорили о внешнем размещении камеры по отношению и группе актеров. С другой стороны, внутренний контрплан может раздробить группу, разделить ее на несколько частей и дать, таким образом, эффект визуального противопоставления, где контраст чисел может привнести разнообразие. Такое разделение предлагает три

основных варианта:

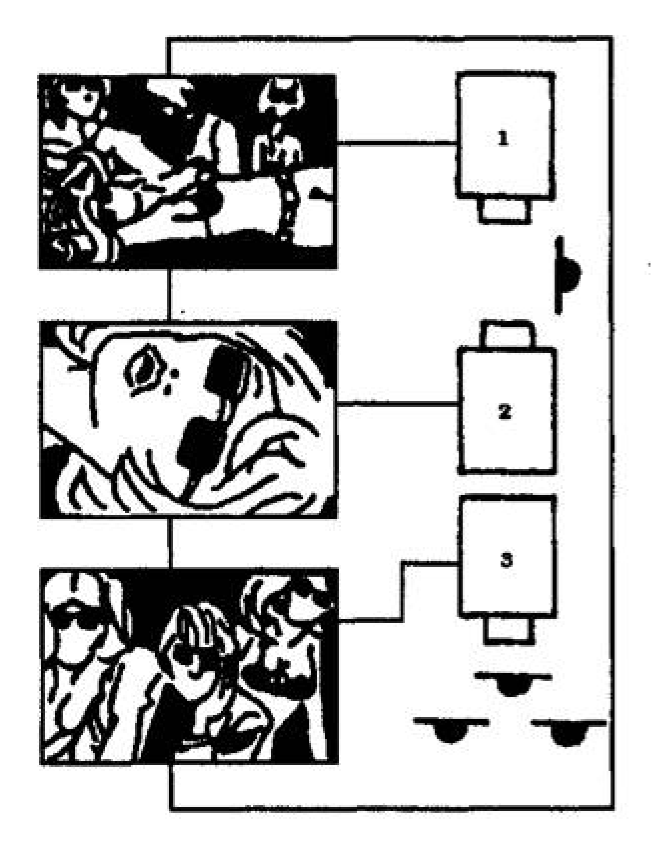
1. Актер противопоставляется остальной группе;
2. Группа делится на две части: равные или неравные;
3. Группа делится на несколько составных частей.

Для каждого случая дается план ситуации, который начинает эпизод и может быть повторен либо в середине сцены, либо в конце. Рис. 7.8 демонстрирует первый вариант.



7.8 Группа разделена и доминирующий актер противопоставлен всей группе.

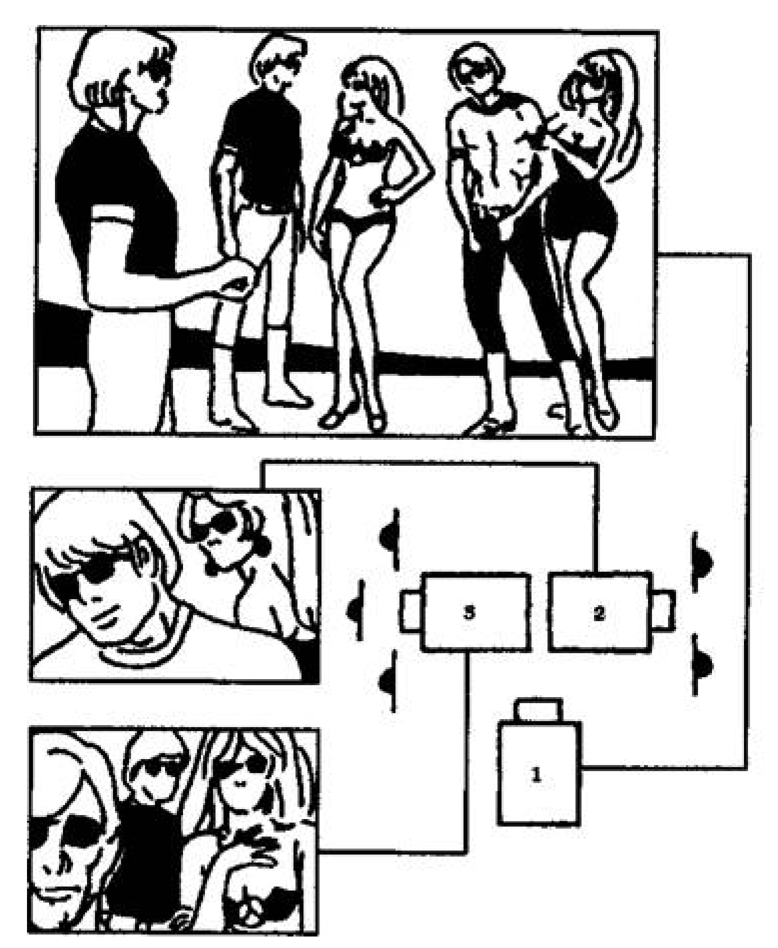
Используя два положения камеры внутри группы на внутренних контрпланах, актер противопоставляется группе. Для небольшого диалога эпизод может быть выстроен следующим образом: планы 1-2-3-2-3-2-1; для более долгого диалога - планы 1-2-3-2-3-2-3-1-2-3-2-3-1. Актеры могут быть на различной высоте (рис. 7.9).



7.9 Когда группа разделена и доминирующий актер противопоставлен всей группе, актеры могут находиться на разных уровнях не нарушая визуального равновесия.

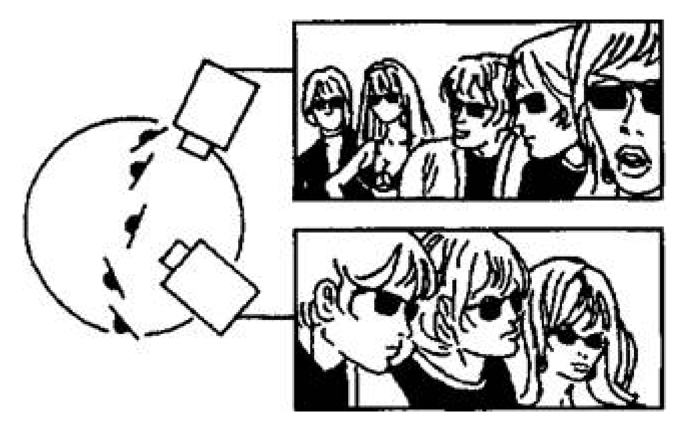
Планы на рисунках 7.8 и 7.9 показывают размещение 1, которое соответствует плану ситуации и размещения 2 и 3 внутри группы, которые являются внутренними контрпланами.

Следующий момент - это разделение группы на составные части. Две небольшие группы с равным числом актеров могут занимать одинаковые части в кадре, как это показано на рис. 7.10. Принцип монтажа схож с предыдущим случаем: план ситуации дан для начала эпизода, затем мы перемещаемся перпендикулярно этому плану, чтобы получить внутренние контрпланы. Эти (более приближенные) два плана состыковываются между собой и мы вновь получаем первый план.



7.10 Группа подразделяется на две подгруппы и общие планы монтируются параллельно.

Следующий момент - это комбинация внешних и внутренних контрпланов. Пять актеров, по прямой линии, могут быть связаны по диагонали, по противоположным направлениям в каждом плане, и правая часть будет выделено внутренним контрпланом (рис.7.11).



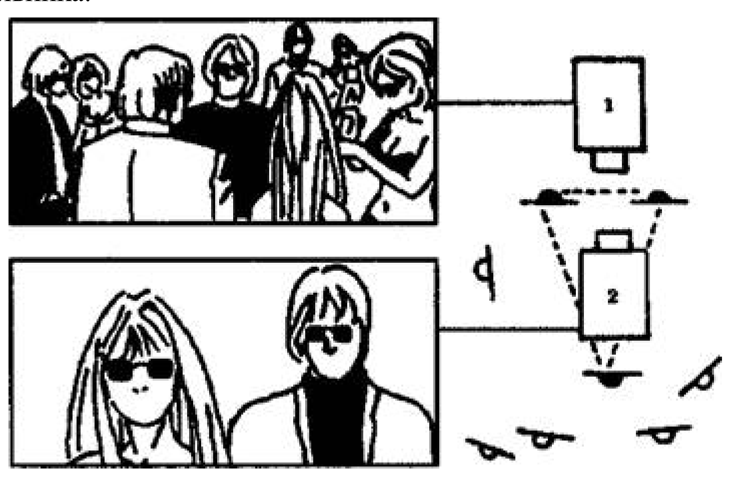
7.11 Группа, расположенная по прямой линии, снимается внешним и внутренним контрпланами.

ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ

Группа может быть размещена согласно геометрической фигуре - по кругу, прямоугольнику, квадрату, треугольнику, либо произвольно. Но композиция кадра зависит от распределения группы и от высоты размещения. Это два элемента, которые позволяют уравновесить композицию на экране. План площадки определяет пространство, которое представляется для каждого актера.

Второй момент - это положение актеров (сидя, стоя, лежа). Эти два момента в сочетании и обеспечивают композицию кадра.

Иногда географические доминирующие формы выделяют основных персонажей. Например, при треугольном размещение актеров, в момент диалога (рис.7.12), образующие основания треугольника.



7.12 Группа актеров, снятая первым планом, расположена в виде треугольника. Контрплан подчиняется одному из правил, применяемых к этому расположению.

Для групп, разделенных на три части и более, где также используются планы ситуации и внутренние контрпланы, техника съемки диалогических сцен аналогична той, при которой снимаются три человека, размещенные по треугольной фигуре. Лишь в некоторых углах кадрируется несколько человек (смотрите рисунок 7.13 для группы актеров, разделенной на три части).

Эпизод, где используется этот принцип, может быть смонтирован следующим образом:

План 1. Группа целиком.

План 2. Актер С поворачивается влево.

План 3. Актеры А и В разговаривают с С, вне кадра.

План 2. С отвечает и поворачивается вправо.

План 4. Актеры D и E говорят, поворачивают головы и смотрят вправо.

План 3. Актеры А и В, глядя за кадр, влево, отвечают D и E.

План 4. D и E отвечают, все еще глядя вправо, за кадр.

План 3. А и В заканчивают разговор с D и E (за кадром слева), поворачивают головы вправо, где вне кадра находится С.

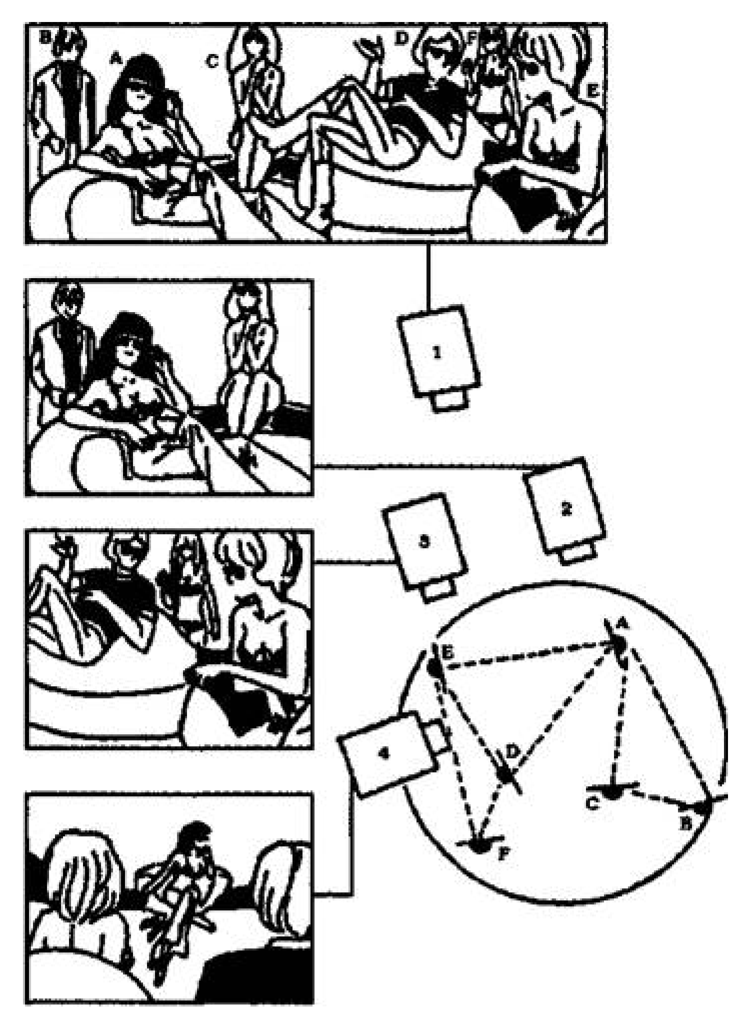
План 1. Группа целиком. Вновь доминирует актер С. Четыре остальных актера смотрят на него.

В эпизоде, который мы только что представили, линия интереса описывает полный круг, проходя от группы к группе (рис.7.13).



7.13 Прогрессивное изменение интереса перемещается по кругу.

Мы описали общую базовую композицию, где возможны различные решения с некоторыми вариациями. Одна из вариаций (рис. 7.14) - это треугольное расположение шести актеров. Группа в целом представлена первым общим планом согласно двум треугольным образованиям. Первый треугольник расположен слева, с вершиной на переднем плане, с сидящим актером A; второй треугольник - справа, с вершиной на актере. Перемещения камер 1 и 2 кадрирует эти треугольные образования по отдельности, параллельно.



7.14 Значительная группа расположена по треугольнику в каждом плане.

Положение камеры 4 под прямым углом по отношению к положениям 2 и 3 кадрируются персонажи, сидящие на переднем плане (треугольное расположение).

В этой группе доминирующие актеры сидят: они на переднем плане, остальные стоят чуть подальше.

Другой вариант - разбить группу, меняя фигуры. Например, сначала группа снимается целиком, затем она разбивается на три подгруппы, каждая из которых снимается различными положениями камеры. После того, как они все вновь оказываются в плане ситуации, мы вновь их даем отдельными очень приближенными планами. Но в

этот момент группа делится лишь на две подгруппы, представляя визуальные композиции, отличающиеся от трех предыдущих общих планов. Еще одно возможное решение - это смешать все пять общих планов согласно модели свободного монтажа, где периодически дается план ситуации, показывающий всю группу.

МАНИПУЛИРОВАНИЕ ЗНАЧИТЕЛЬНЫМИ ГРУППАМИ

Если необходимо снять несколько рассеянных групп и происходящий между ними диалог фиксированной камерой, то лучше всего выбрать центральную группу, либо персонаж, который мог бы стать связующим звеном в диалоге. Его следует показывать в момент, когда он говорит, или в момент, когда слушает, привлекая таким образом внимание публики к различным актерам.

Два общих плана могут использоваться для показа сразу самой значительной части группы. Если линия интереса постоянно меняет направление, то упростите себе съемку, выбрав актера, который четко бы показывал направления поворотом головы.

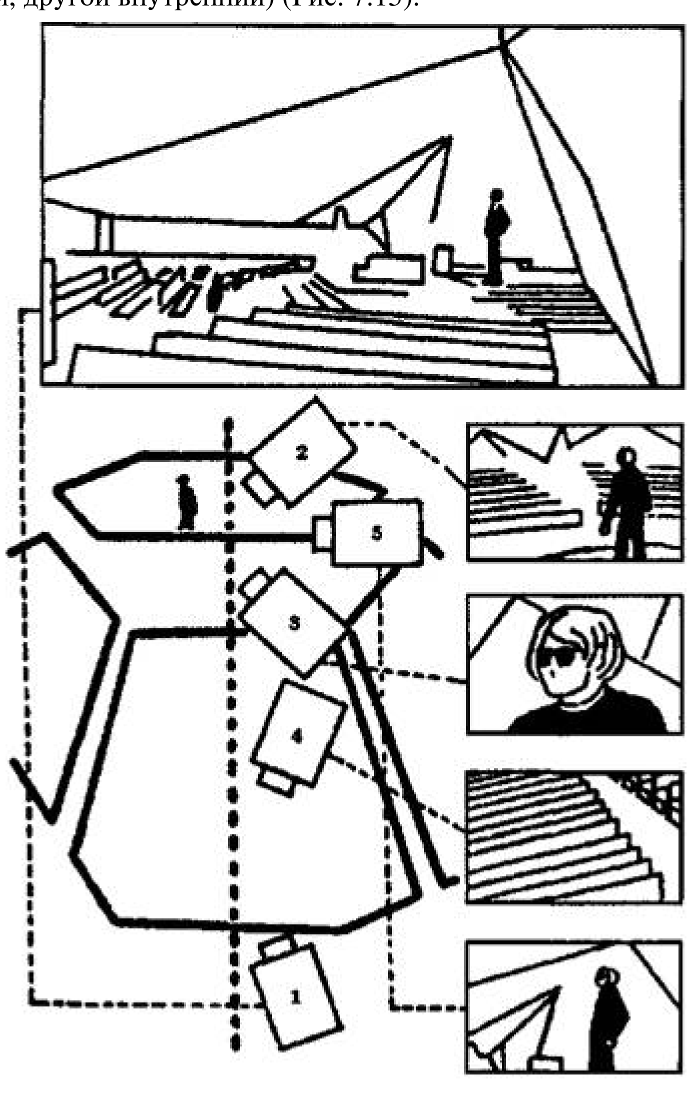
Большинство режиссеров предпочитают более простые способы: гораздо проще перемещать камеру или актеров, чем снимать такое большое пространство фиксированной камерой. Но в этом заключается мастерство режиссера, чтобы он сумел показать сложный диалог, используя только фиксированные положения камеры и сводя до минимума движения актеров, если они не предусмотрены сюжетом. Альфред Хичкок предлагает нам эпизод такого рода в фильме «Птицы». Это - сцена в кафе: уже после того, как птицы напали на школьников, где пожилая дома, специалист в области орнитологии, подвергает сомнению происшедшее событие. Обратите внимание на этот диалог, в который включен и Даниэль, и бармен, и адвокат, и дама-орнитолог, и мать с двумя детьми, кухарка, служанка, путешественник-коммерсант, капитан корабля, - все они разговаривают. Диалог занимает целую бобину пленки, он длится 8 минут. Хичкок снимает группу в целом и частности, манипулируя ею и используя только статичную камеру.

АКТЕР ЛИЦОМ К ПУБЛИКЕ

В кино очень часто необходимо показывать основного актера лицом к толпе людей. Например, авиаконструктор, обращающийся к группе пилотов, или тренер по футболу, говорящий что-то своей команде, или музыкант, выступающий перед публикой. В случае,

когда значение публики не слишком велико, то существует два способа ее представления на экране - единой группой, безликой массой, или небольшими группами, соединяемыми между собой центральными актерами.

В первом случае, публика и наш основной герой образуют два полюса внимания и воображаемая линия проходит между ними. Выбрав нужную сторону, камера размещается согласно треугольному расположению или используется только план и контрпланы (один - внешний, другой внутренний) (Рис. 7.15).



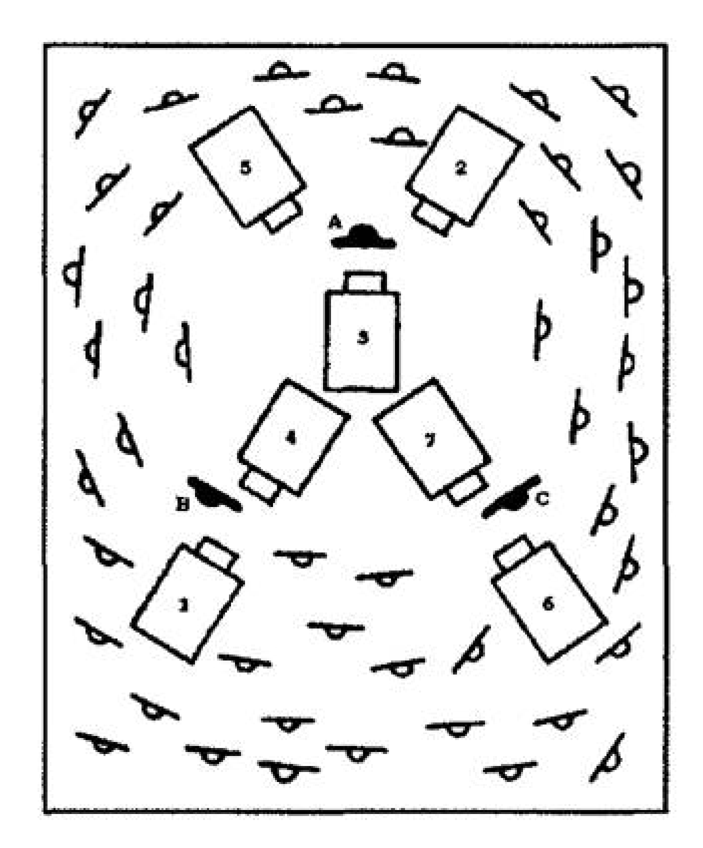
7.15 Безличный характер съемки сидящей публики; здесь направление взгляда основного актера указывает на линию интереса. Выбирают одну из сторон для положения камеры.

Если основной актер смотрит прямо перед собой, это считается безличным способом показа публики. В этом случае актер может поворачивать голову влево во всех планах.

Члены группы, представители публики, не участвуют лично в разговоре, никто из них не встает и не обращается к нашему герою: они - пассивные зрители.

Если наш герой должен перемещать свой взгляд с одного человека на другого, отвечая на вопросы, задаваемые отдельными представителями аудитории, то мы снимаем его и тех, кто задает вопрос согласно треугольному расположению.

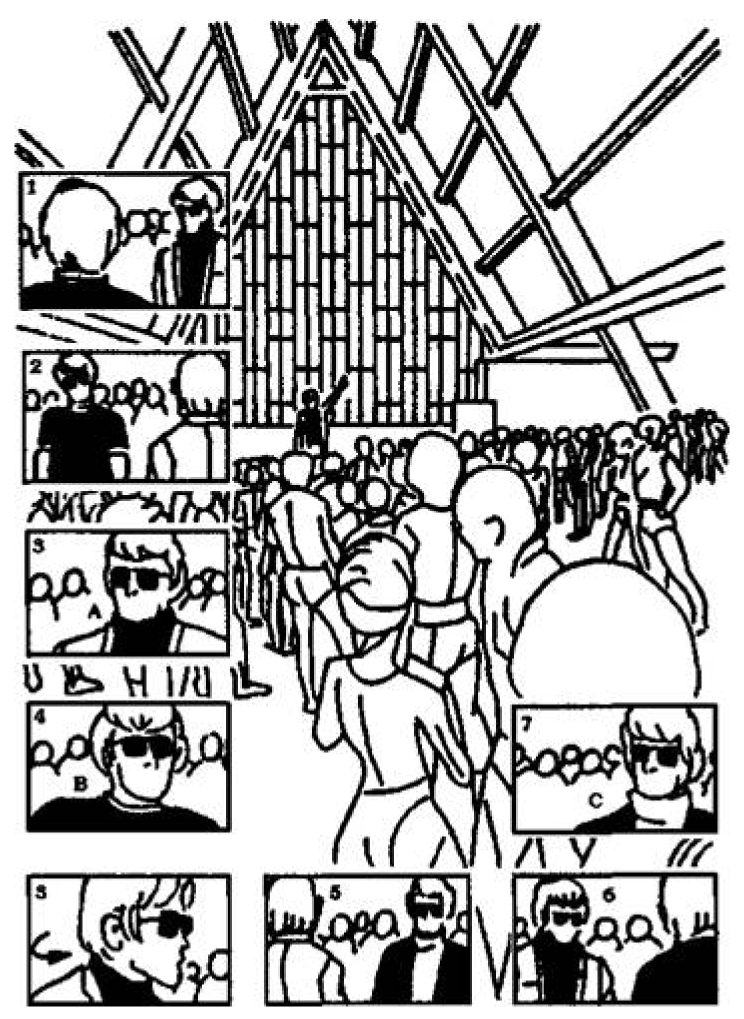
Когда группа разделена на секторы, но представители ее не персонифицируются, то секторы располагаются либо по краям толпы, либо по центру. В первом случае, две группы или серия небольших групп расположены по дуге, лицом к нашему герою. Между ним и представителями группы можно выбрать две точки расположения камеры: одну внешнюю, другую внутреннюю (рис.7.16).



7.16 План площадки дня съемки, когда основной актер пробегает взглядом публику, меняя, таким образом, направление пинии интереса.

Наш центральный персонаж переключает внимание зрителя, перемещая взгляд с одной группы на другую. Если пассивные актеры начинают разговаривать между собой, это исключает из кадра основного актера и мы вновь оказываемся в треугольном образовании.

Рисунок 7.17 представляет нам простой эпизод, где основной актер одновременно и центр интереса, и манипулятор внимания. Число соответствуют нумерации на рисунке 7.16. В показанном примере внешние контрпланы (1-2 и 5-6) определяют место, а внутренние контрпланы привлекают внимание к центру интереса.



7.17 Развитие эпизода и съемка согласно плану, показанному на рисунке 7.16.

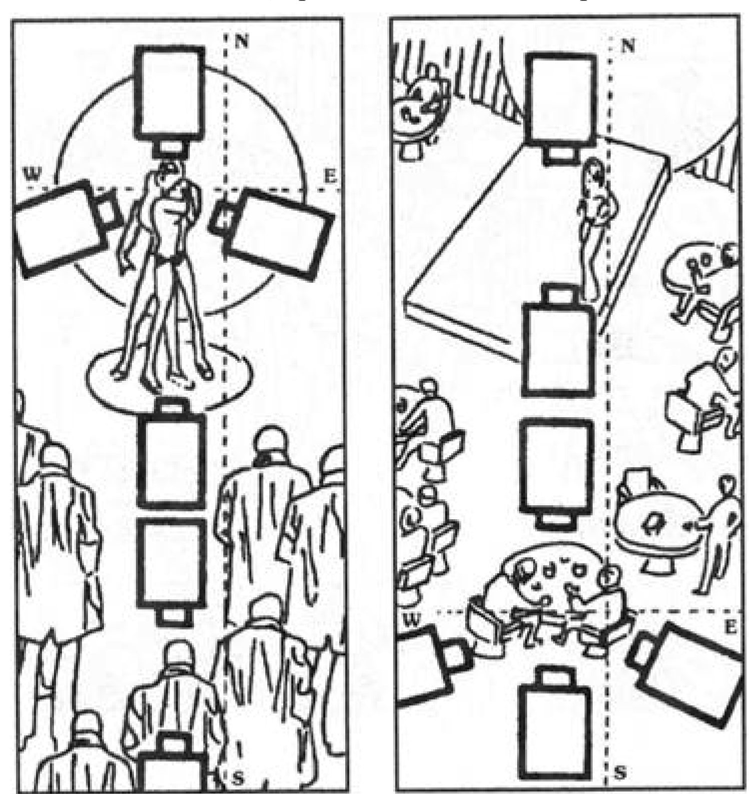
Если основной актер стоит лицом более чем к двум группам, ему все время придется смотреть в разные стороны. Когда два человека смотрят с одной стороны кадра в приближенных планах, они не должны смотреть друг на друга, а должны смотреть за кадр.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НА 90° (КРЕСТОМ) ОТ ЛИНИИ ИНТЕРЕСА

Иногда линия интереса резко меняет направление север-юг на запад-восток. Чаще всего это происходит при съемках сцен на эстраде или перед зрителями, и снимается с двумя центральными точками

интереса, расположенными в самой публике.

В первом примере (рис. 7.18) акцент ставится на актерах на эстраде. Линия запад-восток доминирует. Актеры разговаривают между собой и иногда смотрят на аудиторию, меняя таким образом направление линии интереса. Публика снимается как обезличенная толпа слушающих. Во втором примере (рис. 7.18) очаровательную певицу на эстраде, лицом к оркестру. Когда актеры за столом разговаривают между собой, линия запад-восток доминирует, но когда они наблюдают за певицей, преобладает линия север-юг.



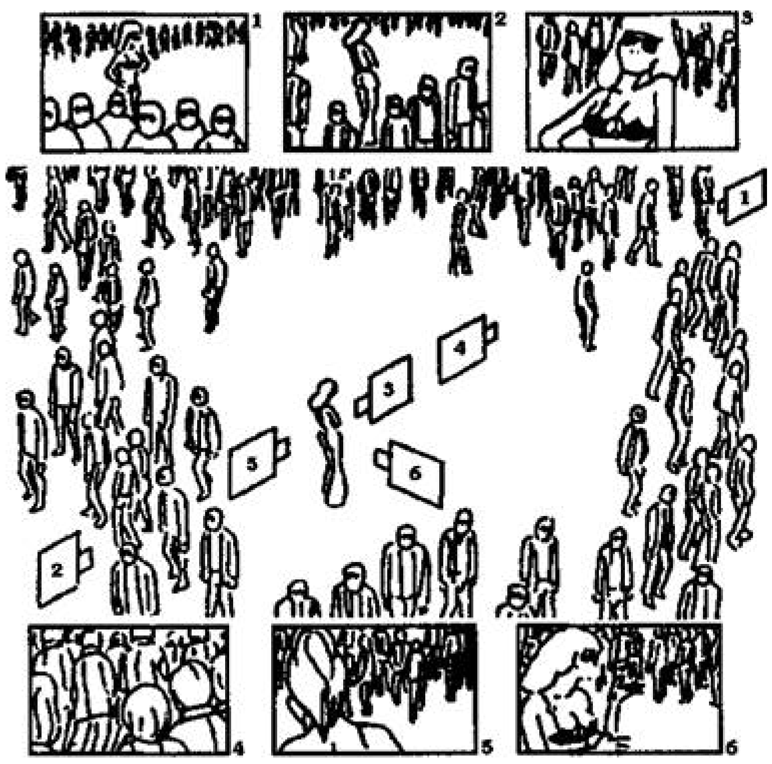
7.18 Положение камеры для съемки линии интереса крест-накрест.

Совершенно не обязательно здесь использовать все положения камеры, представленные на рис. 7.18. Различные комбинации монтажа позволяют совсем незначительно менять положение камеры.

БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ЛЮДЕЙ С ОСНОВНЫМ ПЕРСОНАЖЕМ В ЦЕНТРЕ

Если наш основной актер оказывается один посередине толпы людей, он взаимодействует только с той частью толпы, аудитории, члены которой оказываются к нему лицом. Оставшаяся часть не находится в прямом контакте с ним.

Принципы расположения камеры те же, что и раньше: внешний и внутренний контрпланы. На рис. 7.19 положения 1 и 2 -внешние; 3 и 4 - внутренние. Находясь в центре толпы, основной актер становится опорным моментом для камеры, которая опираясь на него, переходит к показу толпы (в планах 5 и 6).



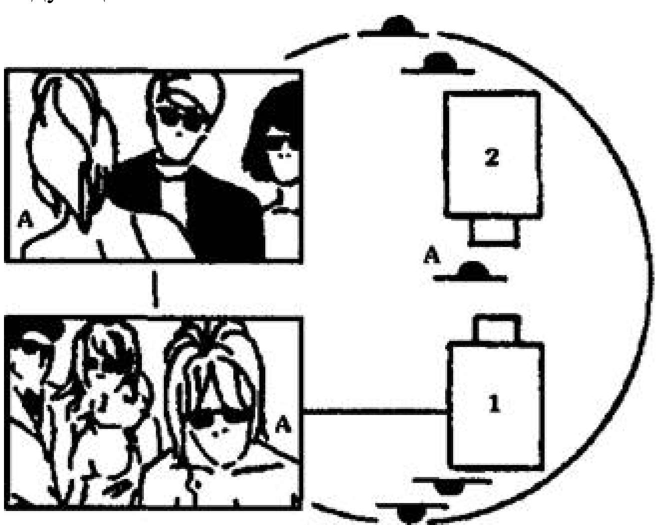
7.19 Доминирующая актриса стоит в центре. Направление ее взгляда определяет линию интереса в сцене и выбирается одна из сторон этой линии для размещения камеры.

ОПОРНЫЕ АКТЕРЫ

Когда мы рассматривали случай с тремя актерами, мы объяснили, как один из актеров может стать опорным и использоваться в качестве переходного момента для того, чтобы перейти к общему плану всей группы.

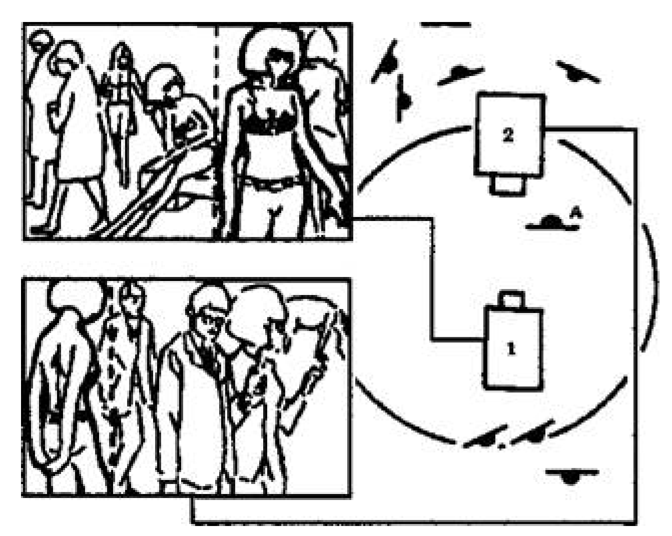
Мы говорили, что опорный актер может располагаться с одной и той же стороны кадра в обоих планах или переместиться на другую сторону, привнося, таким образом, некоторое визуальное разнообразие. Оба этих момента используются в случае, когда актер, взаимодействует с группой, публикой и может находиться в центре или с края кадра. В данном примере центральный актер играет роль опорного актера, находясь в центре небольшой группы.

Рисунок 7.20 четко показывает, что центральный актер наиболее значителен в этой сцене. Актеры, стоящие лицом во втором плане и спиной в первом плане, могут быть его друзьями или слушателями. Актриса А переходит с провой части кадра первого плана в левую часть на следующем плане.



7.20 Центральный актер - опорный актер, его присутствие позволяет разделить группу на две части. Опорный актер меняет положение в кадре при смене планов.

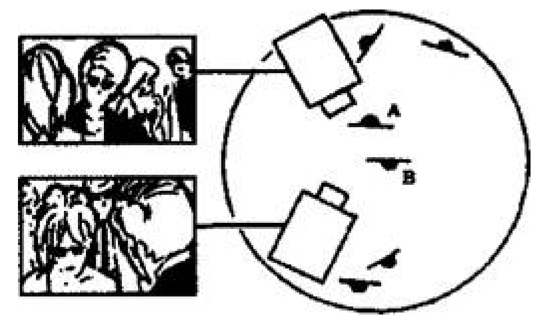
Это приближенный план группы, и мы работаем со средними планами, чтобы скадрировать сцену. Но группа, расположенная спиной и лицом к основному актеру может быть более значительной и находиться несколько в стороне. Тогда основной актер становится как бы островком между двумя морями и камера снимает его также, как если бы речь шла о небольшой компактной группе (рис. 7.21).



7.21 Ситуация сходная с рисунке 7.20, но для несколько увеличенной группы.

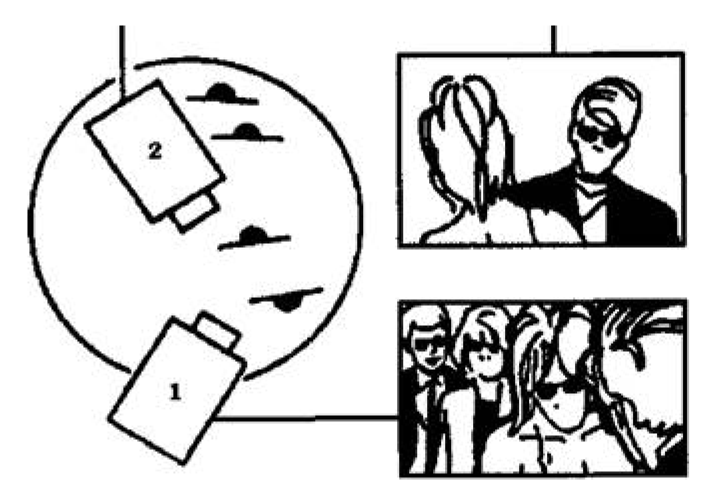
Два актера, доминирующих или пассивных, так же могут быть использованы в сцене, в качестве опорных. Рис. 7.22 показывают простой случай, где два доминирующих актера расположены в центре группы. Актеры А и В разговаривают между собой, другие видны в глубине кадра и наблюдают за основными актерами, которые в этом плане не участвуют в действии.

Если основные актеры расположены по краям группы, то толпа исключается из кадра в одном из контрпланов.



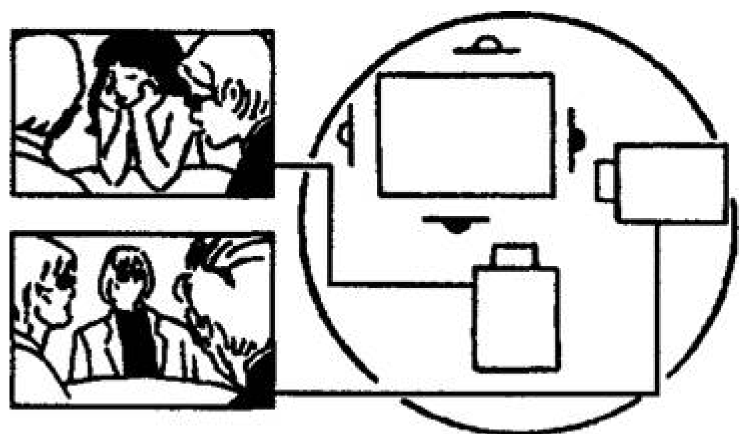
7.22 Два основных актера - опорные для монтировки планов всей группы вокруг них. Ключевые актеры здесь расположены в центре группы.

Рис. 7.23 показывает одну из таких ситуаций. В первом кадре сняты только центральные актеры, во втором - группа за ними, но акцент сделан на основных актерах.



7.23 Два ключевых актера расположены по кроям группы, поэтому группа снимается лишь одним кадром.

Если актеры пассивны в сцене, они могут быть размещены в глубине кадра с целью обеспечить связь разделенной по секторам группы. Тогда они остаются все время в одной и той же части кадра (рис 7.24)



7.24 Опорные актеры в этом случае играют пассивную роль, а основные актеры появляются попеременно в центре кадра, каждый общий план снимается параллельно.

ГЛАВА 8

СХЕМЫ МОНТАЖА ДЛЯ СТАТИЧНЫХ СЦЕН С ДИАЛОГАМИ

В любой сцене с диалогом, где актеры перемещаются к, или от своих позиций, а движения камеры нет, весь процесс съемки сводится исключительно к порядку монтажа.

Фильм должен быть живым. Таким образом, схема монтажа не может быть все время одной и той же, должны быть представлены не менее двух ключевых позиций, исходя из которых производится построение общего плана.

Общий план (полученный при одном положении камеры) охватывает эпизод полностью или целый диалог. Если актеры перемещаются внутрь кадра, то при соблюдении некоторых правил достаточно одной съемки общим планом. В этом случае общий план не нуждается в детализации путем перебивок или съемок крупным планом.

Пассивные сцены, о которых сейчас идет разговор, бывают достаточно редкими. Такие сцены слишком статичны, чтобы оставаться интересными в визуальном плане, даже если ситуация и диалог настолько насыщены содержанием и драматической интенсивностью, что визуальное изменение могло бы помешать восприятию. За исключением таких случаев, общий план детализируется за счет включения перебивок или крупных планов, подчеркивающих отдельные моменты диалога.

Другим решением может быть представление сцены двумя планами, смонтированными параллельно. Но, обычно, этого не достаточно. Так как диалог базируется на интересе, мы имеем тенденцию приближать к нам актеров, чтобы уловить все оттенки их движений, мимолетные реакции, выражения лица.

Схема монтажа указывает наиболее простой способ для показа первой половины диалога двумя общими планами или, более предпочтительно, средними планами, а последней части - двумя крупными планами.

СХЕМА МОНТАЖА ПРИБЛИЖЕНИЯ И УДАЛЕНИЯ

Предложенный диалог должен иметь точки интенсивного напряжения, но не должен требовать постоянно высокой степени концентрации внимания, иначе эффект развязки рискует быть ослабленным или вообще стертым.

Эта рекомендуемая схема, с точками интенсивности, представляет публике немного эмоциональной передышки и возможность более полно реагировать на действительно важные моменты. Эффект слуховой части может удваиваться за счет визуальной части, что работает на автора. Режиссер должен прибегать к визуальному методу монтажа «приближения и удаления». Актеры могут быть представлены американским планом, затем крупным планом, когда приближается момент интенсивного напряжения, затем снова американским планом, когда публике предлагается пауза перед подготовкой к следующему моменту напряжения.

Этот метод приближения и удаления не должен быть использован слишком очевидным образом. Для каждой части диалога предпочтительны совершенно различные методы монтажа с тем, чтобы скрыть от публики те невидимые нити, которые связывают рассказ и ведут от одной точки интереса к другой. Актеры также могут перемещаться из одной зоны в другую после каждого момента интенсивного напряжения, что представляет нам и другие варианты монтажа, но здесь мы говорим о статических ситуациях.

КАК НАЧИНАТЬ ЭПИЗОД

Обычно не начинают эпизод с разговора. Актеры располагаются по своим местом, камера ждет окончания диалога, чтобы перейти к следующему эпизоду. Обычно мы записываем события в их естественном порядке. Наши актеры встречаются, говорят и наконец, уходят. Вокруг этих действий существует масса вариаций, но нужно придерживаться движения к, избегая движения от. В других случаях эпизод начинается, когда персонажи находятся на своих местах и уже не нуждаются в представлении друг другу. Однако мы предпочитаем их встретить визуально прежде чем услышать, что они скажут нам. Это ведет к показу крупным планом до диалога. Но такие эпизоды редки, когда актер уже на месте с первых фраз, с первого плана. Почти всегда есть движение в начале или в конце эпизода.

Шесть условий остановки движения делают позицию плодотворной для развития диалога:

1. Два актера входят в кадр, идут по направлению к нам и прекращают говорить.

2. Актер уже в кадре, другой входит, останавливается около него и они начинают говорить.

3. В двух предыдущих примерах камера была фиксирована, но она могла бы вращаться вертикально или горизонтально, либо можно было бы произвести съемку с движения (тревелинг), чтобы проследить за обоими или одним из актеров до места остановки.

4. Если была использована съемка с движения или поворота камеры, то в этот момент в эпизод может войти третий персонаж и подойти к предыдущей паре, чтобы им что-то передать и вновь удалиться. Камера остается с нашими основными актерами (или более значительной группой), которые могут вновь начать диалог.

5. Движение камеры от пустого персонажа к двум основным персонажам может быть использовано в начале сцены. Голос актеров слышен еще до их появления в кадре.

6. Движение, которое открывает эпизод, может быть представлено несколькими планами до начала статического диалога.

Все это может быть применимо для более значительных групп. Для выхода из эпизода достаточно поменять местами движения, описанные выше. Необходимо помнить, что движение в начале эпизода и в конце является основным моментом эпизодов с диалогом, где актеры прекращают говорить в установленном месте.

ПОВТОРЕНИЕ ПЛАНОВ ОДНОЙ СИТУАЦИИ

Чтобы удержать наш интерес к ситуации, мы должны вспоминать время от времени начало действия, которое привлекает наше внимание.

Это предполагает повтор, по меньшей мере, один раз плана одной ситуации в середине эпизода. Этот план предназначен для выполнения нескольких задач:

1. Он устанавливает место, напоминая нам о распределении пространства между актерами и их расположении в сцене - то, что мы можем забыть, концентрируя внимание на крупных планах.

2. Он предоставляет необходимую паузу в рассказе - визуальную паузу, которая разбивает ту концентрацию крупных планов, что образовалось в процессе развития диалога.

3. Он хорошо заканчивает эпизод, давая актером возможность разойтись или удалиться всем вместе.

4. Если эпизод продолжается, он служит скрытому изменению схемы монтажа или позволяет актерам переместиться из одной зоны в другую до того, как будет введена новая схема монтажа.

5. Если актер временно исключен из сцены между крупными

планами, концентрирующими внимание на основных актерах, план ситуации напоминает нам о его присутствии. Если в таком плане нет поворота ситуации этот актер не появляется, мы можем забыть о его предшествующем исчезновении.

Конечно, есть исключения в этом плане поворота ситуации, когда крупный план повторяется еще раз в том же виде, чтобы уловить диалог. Сцена может начинаться с приближенного крупного плана и определить место действия через огромный промежуток времени (начало эпизода во «Второй жертве», где актер сначала представляется зрителям одним крупным планом, а место его нахождения открывается существенно позднее в истории фильма). Этот способ правилен. Но редко мы используем план повтора в прямом смысле.

ВАЖНОСТЬ МОЛЧАЛИВЫХ РЕАКЦИЙ

Часто молчаливая реакция актера, который слушает, гораздо более экспрессивна, чем лицо актера, который говорит.

К примеру, эпизод начинается с момента, когда актер произносит свою первую фразу и в середине его речи мы обрываем кадр, чтобы показать другого актера, слушающего в молчании голос первого, который продолжает говорить. Когда он заканчивает, в кадре остается второй актер, который отвечает. Затем мы снова обрываем речь в середине, показывая общий план обоих, где видно как его партнер реагирует молча. Изощренность заключается в резком обрыве общих планов с целью показать серию молчаливых реакций актера и должна быть продиктована контекстом сцены, своим значением и месторасположением в сюжете.

Если актер противопоставляет себя группе людей, к которым он обращается с речью, мы не можем поддерживать интерес и сосредотачивать внимание только на крупном плане этого актера, мы должны время от времени включать различные планы, показывающие молчаливую реакцию группы, тогда как голос актера продолжает звучать.

Сейчас когда мы коснулись основных принципов, изучим некоторые распространенные приемы монтажа для статических диалогов, снимаемых с фиксированных позиций камеры.

Снимаемые сцены имеют тенденцию быть несколько удлиненными и актеры должны постоянно работать на подъеме, обеспечивая лучшую игру.

Камера же в этом случае выполняет функцию пассивного

наблюдателя и ей отказывается в ее кинематографических возможностях. Многих операторов устраивает такой способ съемки и они не стремятся к экспериментальному методу монтажа, который разбивает естественный ход событий сцены и вносит собственный ритм.

Молодые режиссеры и монтажеры, сознающие всю ограниченность такого подхода, применяют вставки и перебивки, чтобы разнообразить работу. Вставка представляет собой дополнение к общему плану, вместо одной части последнего. Она показывает фрагмент сцены, сканированный общим планом, но в деталях. Перебивка представляет собой план, встроенный в общий план, который показывает что-нибудь или кого-нибудь, не скадрированное общим планом. Если эти два плана используются повторно внутри общего плана, они становятся независимыми от общего плана. Этот метод монтажа статических диалогов, даже классический, становится очень полезен и в наши дни.

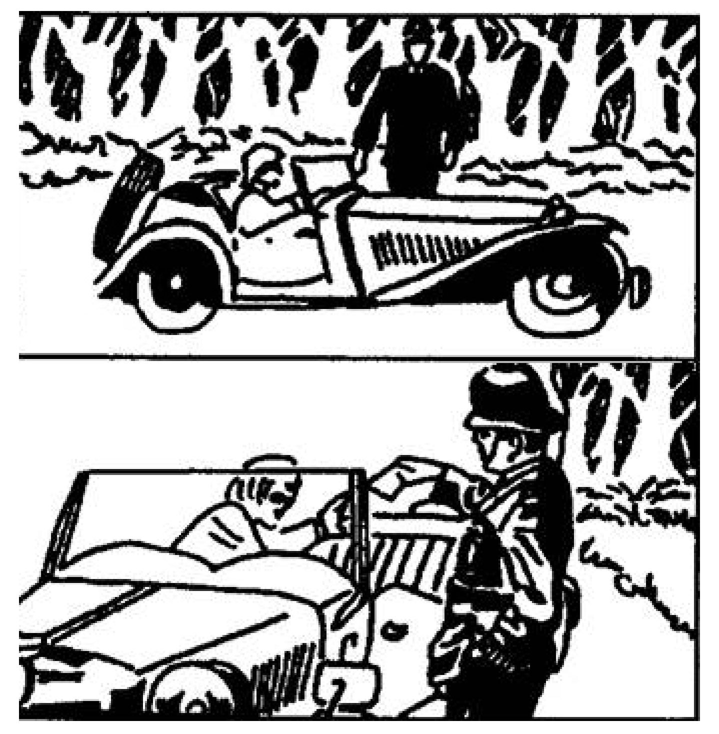
СЛУЧАЙ А

Рассмотрим прежде всего использование вставок. Возьмем сцену, где актер объясняет что-то другому актеру. Позади них на стене висит карта (рис. 8.1). Вдруг, чтобы уточнить какую-то деталь, один из актеров указывает на часть карты, если мы вставим здесь его крупный приближенный план по той же визуальной оси, что и общий, то зритель также окажется способным оценить его уточнение. Этот маленький план, встроенный в общий план, служит лучшему освещению части диалога и его применение оправдано. Действительно, было бы ошибкой не использовать ситуацию, чтобы показать зрителям визуально более ясно сюжет диалога.



8.1 Вставка имеет ту же самую визуальную ось, что и общий план.

Другая возможность - это сделать вставку камерой с позиции обратной точки. Например, машина останавливается у обочины дороги рядом с полицейским, который составляет акт о штрафе водителя этой машины. Мы охватываем этот диалог общим кадром камеры (рис. 8.2). В момент, когда полицейский протягивает квитанцию водителю, мы обрезаем кадр и даем кадр с обратной точки, в котором мы охватываем момент, когда агент получает деньги или водительские права. Позиция с обратной точки представляет нам лучшую возможность наблюдать этот обмен бумагами. Затем мы возвращаемся к общему плану полным кадром, чтобы завершить сцену и показать, как машина уезжает, а полицейский наблюдает за ней.



8.2 Вставка снятая с позиции обратной общему плану.

Вставка служит не только способом привлечь внимание к предмету, но и также для того, чтобы показать в деталях эмоциональную реакцию, отражающуюся на лице актера.

СЛУЧАЙ В

Вставка может быть дважды использовано на протяжении общего плана. Например, два человека в момент диалога показаны общим полным кадром. Вводятся две вставки одного и того же актера в момент, когда он молча реагирует на слова актера. В эти моменты общий план заменяется вставкой, где та же реакция снята крупным приближенным планом. Порядок монтажа очень простой:

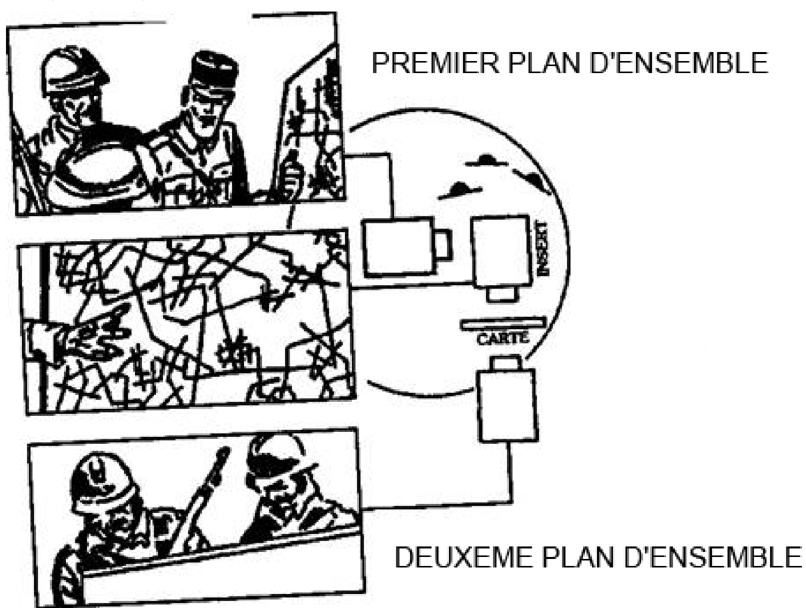
Общий план.
Вставка 1.
Общий план.
Вставка 2.
Общий план.

В этой ситуации, обе вставки с одним актером, но можно и двух актеров показать попеременно, сосредотачивая внимание на одном в 1

вставке, а на другом во 2 вставке. Эта вторая вставка не обязательно должна входить внутрь общего плана. Можно ее использовать в конце, чтобы обогатить эпизод имеющейся в ней деталью.

СЛУЧАЙ С

Вставка часто используется как соединение двух общих планов. Например три офицера спорят перед картой генерального штаба. Карта расположена со стороны слушателей и не очень хорошо видна. Один из актеров указывает на карту, мы прерываем кадр, чтобы показать крупный план карты с рукой актера показывающего что-то на корте. Этот план лучше построить с позиции правого угла камеры; и вот наша вставка. Но затем, мы уже не возвращаемся к общему плану, знакомому нам, а даем новый общий план продолжающий сцену (рис 8.3).



8.3 Вставка используется как соединение двух общих планов.

Этот второй общий план может быть снят с любой точки расположения камеры, чтобы охватить группу, группу офицеров, которая может быть скадрирована вместе как прежде, или теперь представлена селективно.

СЛУЧАЙ D

Еще недавно, особенно в Америке, сцены с диалогами снимались стандартным образом:

1. Общий план (как правило полным кадром), которым снимается сцена от начала до конца.

2. Актеры разделены на группы: каждая группа снимается, повторяя всю сцену от начала до конца, тогда как другие актеры сидят или стоят вне кадра.

3. Крупный план каждого актера снимается попеременно, согласно плану действия.

Это показывает, что монтажер имеет широкие возможности монтажа, так как снимаются все моменты диалога и даже молчаливые реакции, которые ему нужны. Монтажер должен отбирать углы расположения камеры, чтобы затем изображение появилось на экране. Если потом режиссер захочет убрать какую-то часть диалога, монтажер имеет такую возможность, потому что у него много снятых планов (вставок и перебивок) на выбор, чтобы соединить в случае необходимости куски, где не хватает слов.

СЛУЧАЙ Е

В сценах, особенно наполненных психологическим содержанием, что часто бывает в диалогах, хорошая настоящая режиссура всегда опирается на сложные, разнообразные приемы монтажа. Классический метод съемки такой сцены, описанный в случае D - это самый простой путь, но не самый экономный. Он позволяет режиссеру и монтажеру выбрать из различных вариантов и разнообразных версий то, что они сочтут наиболее подходящим решением.

Если сцена имеет моменты, которые должны быть непременно визуально выделены, режиссер их снимает несколько раз для монтажера, который может их затем вставить в нужный момент эпизода. Такой тип вставок - это простые реакции лица, жесты рук, движение машины, и т.д. Часто язык вставок синонимичен языку приближенного плана.

Монтажер не обязательно должен все их использовать, но режиссер все же снимает их на всякий случай. Учитывая всю спешку и суету, которая бывает при съемках сцены, нельзя обеспечить гарантию качества и предусмотреть заранее все вставки и перебивки. В других случаях вставка используется с целью исправления невольных технических оплошностей - например, если пленка испорчена по каким-то причинам, или если кто-то случайно попадает в кадр. Иногда такие ошибки не видны сразу при съемке до проявки, а затем уже невозможно повторить сцену. Вставка, включенная вместо испорченной сцены, иногда спасает эпизод.

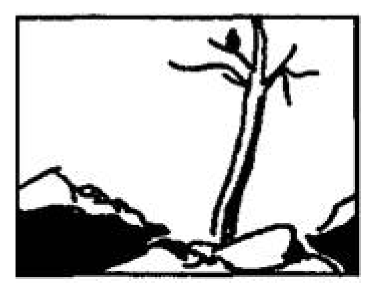
СЛУЧАЙ F

Иногда, в процессе разговора, персонажи упоминают что-то не присутствующее в кадре: строение, машину или другого человека. В данном случае естественно, если предмет действительно важен, показать его отдельно крупным планом. Вставка тогда показывается перебивкой. Перебивка может входить в общий план для того, чтобы показывать предметы, затронутые в диалоге. Например, два человека разговаривают стоя на холме, и мы их видим средним планом. Один упоминает нечто, находящиеся за кадром справа. Мы вводим перебивку, которая показывает вдалеке какое-то строение. Затем возвращаемся к общему плану двух актеров. Через мгновение второй актер поворачивается и показывает на что-то за кадром, слева. Мы вводим перебивку, показывающую вдали мост. Затем мы возвращаемся к среднему плану с двумя актерами, когда они заканчивают диалог и поворачиваются, чтобы показать задний план.

Таким образом, эпизод удачно решается прямым и простым способом.

В исследуемом примере две перебивки показывают разные сюжеты. Но обе перебивки могут быть посвящены и одному предмету. Вернемся к нашему примеру: два актера стоят на холме, разговаривая лицом к нам (рис. 8.4). Они смотрят на небо. Небо в кадре отсутствует. Мы даем первую перебивку: большое дерево, на ветке которого сидит орел (план полного кадра дерева и орла). Мы возвращаемся к общему плану и немного погодя даем вторую перебивку - приближенный план дерева и орла.









8.4 Две вставки по одной зрительной оси включены внутрь общего плана.

Такой же метод используется для съемок немых сцен, где группа комментирует какое-то событие или за ней наблюдает другая группа.

СЛУЧАЙ G

Следующий этап - это вставить более двух перебивок в один общий план, снимая один и тот же сюжет. Формула проста. Общий план дает полным кадром основного актера или нескольких основных актеров. Вставки варьируются от полного кадра для первой, среднего кадра для второй, затем приближенного плана для третьей и крупного плана для четвертой.

Эта формула применима для диалогов и для немых сцен. Можно вспомнить два примера, взятые из очень известных фильмов. В фильме «Лола Монтес» Макса Офюльса, Питер Устинов - директор цирка, стоя на возвышении, рассказывает публике жизнь Лолы Монтес. Внизу на арене Лола Монтес (которую играет Мартин Кэрол) кружится на деревянных конях, а вокруг нее группа карликов представляет различные этапы ее жизни. Съемки Питера Устинова полным статичным кадром охватывают общий план. На него накладывается несколько вставок с Лолой Монтес, которая вспоминает особенно тяжелые моменты жизни. И по мере усиления звука, кадр, где она на деревянных конях, приближается и постепенно входит внутрь плана Питера Устинова.

Второй пример взят из фильма Альфреда Хичкока «Птицы». Мелони Даниель выходит на школьный двор, чтобы выкурить сигарету. Она не замечает, что на гимнастические снаряды, расположенные во дворе начинают слетаться птицы.

Двор снимается полным кадром, а ряд крупных планов молодой девушки включен в общий план. Сцена протекает в полной тишине и разворачивается следующим образом:

Общий план. Одна птичка прилетает и садится на край гимнастического снаряда.

Мелани Даниель. Полным кадром. Курит.

Общий план полным кадром. Прилетает ворона.

Средний план девушки. Она курит.

Общий план полным кадром. Птицы продолжают слетаться.

Приближенный план молодой девушки. Она медленно курит.

Полным кадром: птицы слетаются. Прилетают все новые и новые вороны.

Крупный план девушки. Она прекращает курить и поворачивает голову, чтобы посмотреть за кадр.

Птица взлетает в небо. Камера схватывает ее полет на расстоянии, прослеживает полет слева направо, чтобы показать, как ворона достигает других птиц, которые уже полностью покрывают все металлические конструкции во дворе.

Крупным планом девушка. На лице выражение ужаса.

Все планы Мелани Даниель на скамейке в одной визуальной оси.

СЛУЧАЙ H

Эти перебивки могут производиться и круговыми движениями камеры или тревелингом, так же, как и зафиксированной камерой. Например: актриса обращается к группе. Это долгая речь, которую она начинает.

Мы ее показываем в фас средним планом. Первая перебивка дает крупным планом группу людей, слушающих ее в тишине.

Возврат на нее средним планом.

Вторая перебивка, вкруговую по лицам группы.

Возврат к основному среднему плану актрисы.

Третья перебивка, полным кадром вся группа, так же как и в первом случае.

Мы заканчиваем эпизод возвратом к среднему плану, когда она завершает свою речь.

СЛУЧАЙ I

Перебивка может дать прошедшее событие. Акира Куросава и Алан Рене - это режиссеры, часто использующие такой прием. Воспоминание может быть спровоцировано сюжетом, который доминирует в общем плане (основным), или же может возникнуть внезапное воспоминание видимое представление глубоких переживаний в прошлом персонажа.

В своем фильме «Расемон», Акира Куросава предлагает сцену, в которой бандит (Тосиро Мифуне) рассказывает на суде о дне совершенного им преступления. Есть очень неординарный кусок, который сконструирован следующим образом.

Бандит говорит, что ему помнится, будто он в этот день проскакал на лошади большое расстояние. Не прерывая устного рассказа бандита, вводится перебивка, где кадрируется горизонт и в стороне - маленький силуэт бандита, который скачет на лошади. Бандит появляется вновь, как в предыдущем общем плане, и продолжает рассказ, стоя лицом к судьям.

В этой перебивке, отражающей прошлое событие, сосуществуют параллельно и мгновенно проходят на экране два различных временных плана. Зритель понимает без труда смысл этой перебивки, она оправдана движением мысли автора.

Ален Рене специализируется на внезапном включении прошлого в

настоящее без подготовки и в большинстве случаев, мгновенным кадром. Его фильм «Хиросима - любовь моя» пестрит такими примерами.

Молодая француженка в номере отеля останавливает внимание на руке своего любовника - японца, спящего рядом на кровати.

Без всякого предупреждения вдруг дается крупный план другого человека, бьющегося в предсмертной агонии. Камера быстро движется вертикально по телу лежащего немца.

Женщина смотрит на своего спящего любовника. Никаких других объяснений этому ужасному эпизоду, вызывающему шок. Лишь значительно позже, когда жизненные коллизии повторятся несколько раз, мы понимаем, что рука принадлежала ее другому любовнику - немцу, умершему солдату второй мировой войны. Это несколько сложно уловить сразу. Наша первая реакция - это удивление, мы ничего не можем понять.

СЛУЧАЙ J

Сколько времени может длиться на экране вставка или перебивка? Это зависит от содержания истории, от сюжета.

Если она показывает движение, которое нужно подчеркнуть, она начинается и заканчивается одновременно с движением. В данном случае продолжительность зависит от нее самой. Если движение, которое нужно подчеркнуть, является частью более сложного и продолжительного движения, то визуальное соотношение между общим планом и вставкой получается обрывом действия. Мы более подробно рассмотрим этот случай в следующей главе. Если статический объект или человек при приближенном крупном плане не несет эмоциональной нагрузки и он снимается для перебивки, - то достаточно двух секунд, даже этого иногда много. Но если же актер слушает фразу партнера, либо диалог кого-то, или музыку, то изображение может длиться до 10 секунд, и это не покажется слишком долгим.

КОНТРАСТ ЧИСЕЛ

То, что называется «контрастом чисел», представляет собой широко используемый прием при съемке длительных диалогов с целью маскировки визуальной схемы приближения и удаления, используемой в фильмах. В картину вводится различное число актеров в каждом плане. Этот контраст чисел получается параллельным расположением камеры при съемке группы из трех человек и более,

либо, чаще, противоположным расположением камеры, внутренним и внешним. Применение этого контраста чисел очень простое и идет к уменьшению чисел:

2 актера с двумя
2 актера с одним
I актер с одним

Визуально это должно совпадать со средним планом, с приближенным и крупным планом, что может привести к моменту интенсивного напряжения в диалоге. Схема может быть обратной в спокойной части диалога и потом вновь подняться к моменту новой точки интенсивного напряжения.

Пара противоположных планов (из пяти вариантов принципа треугольника) может внести некоторое разнообразие в результате монтажа фильма. Если вершина в треугольном расположении камеры является полным кадром, а две позиции оснований треугольника - приближенным планом, то это существенное различие создаст драматическое напряжение и заключит эпизод.

ПАРАЛЛЕЛЬНЫЙ МОНТАЖ ДВУХ ОБЩИХ ПЛАНОВ (ОСНОВНЫХ ПЛАНОВ)

Какова принципиальная разница между параллельным монтажом общего плана с противоположных точек и системы вставок и перебивок, вводимых в один общий план?

Принципиальная разница в подходе. Если в первом случае сцена охватывается полностью с одной позиции камеры, то в другом сцена подвергается различной визуальной обработке.

Сейчас параллельный монтаж с двух парных позиций камеры все больше заменяет использование вставок и перебивок.

Две основные схемы должны быть подчеркнуты в этой новой технике:

1. Общий план открывает эпизод: пара планов с противоположных внешних точек охватывает часть диалога, снова устанавливается общий план группы. Схема монтажа представляет собой противопоставления между внутренней - внешней позициями камеры. Вся группа полным кадром - и новая схема монтажа определена: с противоположной внутренней точки. Новый общий план заканчивает эпизод.

2. После того, как сцена представлена полным кадром, различные пары планов с противоположных точек, смонтированные параллельно, постепенно выстраивают цель, используя каждый последний план схемы как соединение со следующей схемой монтажа. Частичное

акцентирование на восток выстраивает четкую цепь, не возвращаясь к общему плану.

Порядок и природа таких схем монтажа продумывается режиссером до съемок сцены, что несколько уменьшает роль монтажера, чья созидательная работа в данном случае сводится лишь к контролю за временем планов на экране.

При этом методе все ключевые позиции камеры, освещенные в предыдущих главах, имеют особое значение.

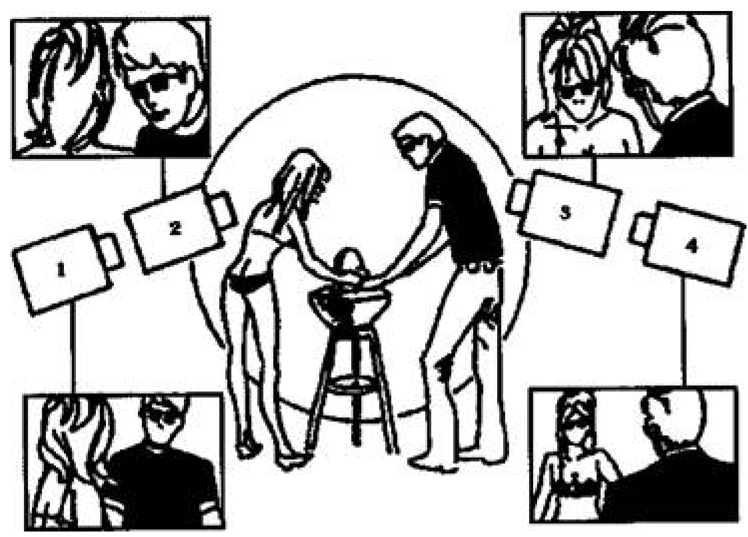
ВАРИАНТ А

При этой технике вставок и перебивок употребляется лишь с целью напоминания о предмете, фразе, выражении лица внутри одной или нескольких схем монтажа.

Режиссера в данном случае не смущает количество пар ключевых планов, которые есть в его распоряжении. Он отбирает их согласно сюжету и выстраивает по задуманной линии.

ВАРИАНТ В

Использование планов с различных расстояний для того, чтобы разнообразить сцену, представлено на рис. 8.5.



8.5 Четыре ключевых общих плана, которые могут использоваться для более динамичного визуального представления диалогической сцены путем контраста расстояний планов с противоположных точек.

Четыре перемещения камеры общим планом, показанные на рис

8.5, могут быть смонтированы по следующей простой схеме:

Планы 1-4-1-4-2-3-2-3, сняты в прогрессии приближенных планов до крупных планов. Чтобы прийти к этому, мы группируем вместе планы с противоположных точек на одном расстоянии: 1 и 4 -это приближенные планы, а 2 и 3 - крупные планы.

Однако, два расстояния могут и не совпадать таким образом, чтобы крупный план следовал за приближенным планом, меняя формулу на протяжении эпизода. Эпизод будет продолжаться тогда следующим образом:

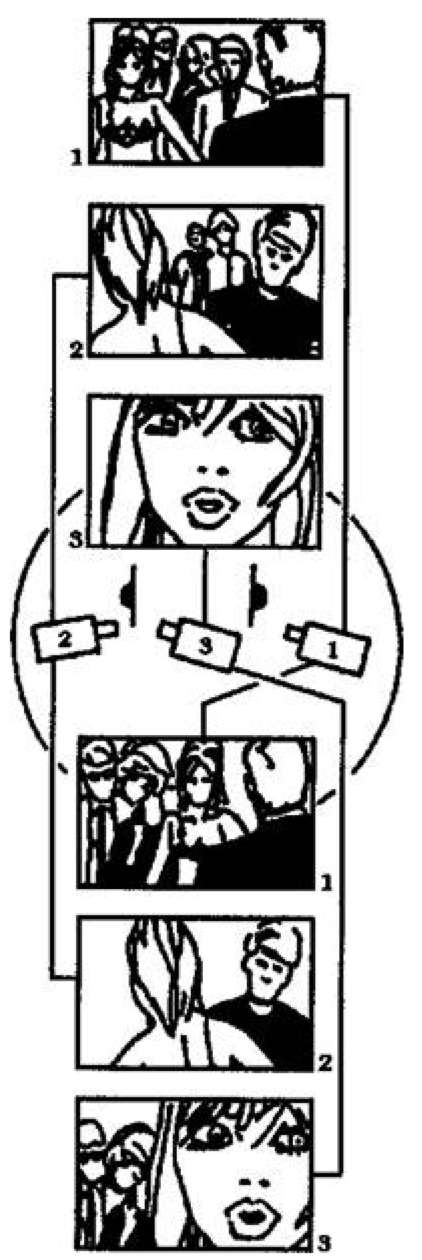
Планы 1-3-1-3-1-3-2-4-2-4-2-4

Такой вариант часто используется и делает диалог очень живым.

ВАРИАНТ С

Предлагаем еще один широко распространенный вариант применяемый при параллельном монтаже статистического диалога между двумя актерами. Эта система требует использования двух перемещений камеры по одной визуальной оси, чтобы показать одного актера в момент, когда камеры направлены на другого. Если вы схватываете обе ключевые позиции камеры для съемки диалога, и если разговор вам кажется несколько долгим, вы можете продвинуть камеру вперед по одной оси с основным планом съемки, чтобы показать вторую часть диалога.

Рис. 8.6 иллюстрирует два примера, где два актера использованы в качестве основных в группе.



8.6 Три основных общих плана могут быть использованы для съемок многочисленной группы, где два актера играют ведущие роли. Обращается внимание на разницу, достигнутую контрастами чисел, которые показаны на примере.

Если диалог короткий, порядок монтажа эпизода может быть

таким:

Планы 1-2-1-3-1-2

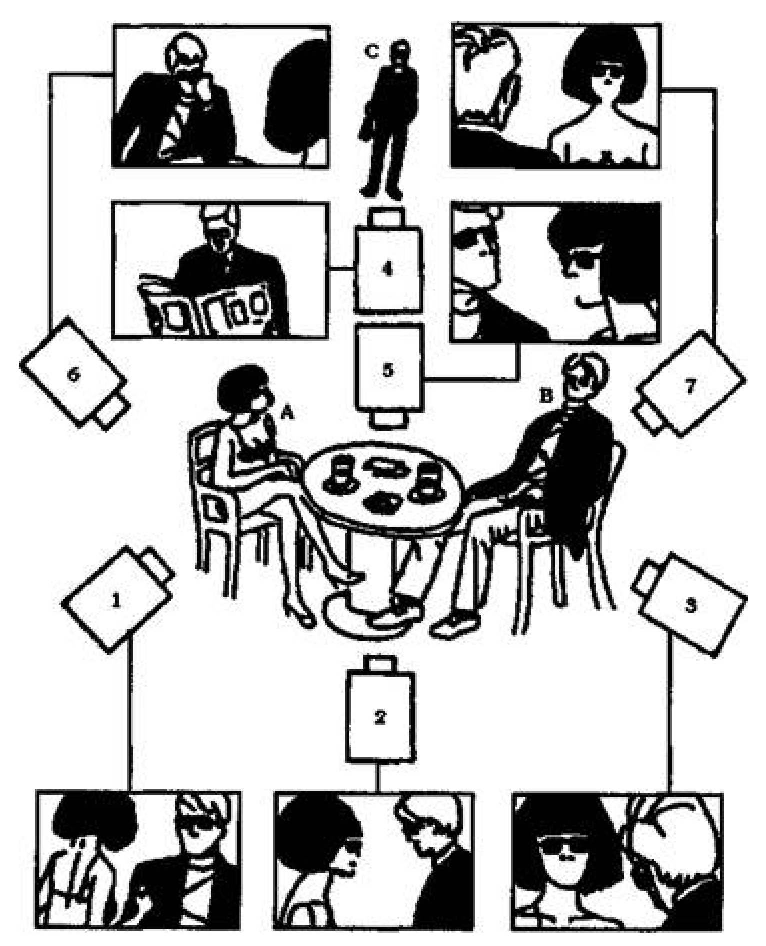
Когда диалог более долгий, в середине можно дать приближенный план по той же оси, что и один из общих планов (показывая четко одного из актеров). Порядок монтажа в такой ситуации следующий:

Планы 1-2-1-2-1-2-3-2-3-2

Два приведенных примера мало различаются по контрасту чисел, когда во время эпизода вводится самый приближенный план по одной зрительной оси.

ЛИНИЯ ИНТЕРЕСА. ИЗМЕНЕНИЕ СТОРОН

Когда долгий диалог между двумя людьми, сидящими за столом, снимается со стороны линии интереса запад-восток, то диалог из-за своей длины может стать очень монотонным. Мы можем моментально оборвать кадр, чтобы дать линию север-юг, а затем опять перейти на запад-восток. Рис. 8.7 показывает соотношение в кадре и перемещение планов в пространстве. Перемещение линии интереса может приводить к любой из трех основных позиции камеры.



8.7 Треугольное расположение по другую сторону линии интереса. В этом случае моментальная смена направления используется для перемещения плана.

В этом случае мы выбрали центральный план (2), где нет доминирующих актеров. Перемещение внимания легко достигается тем, что актеры прекращают смотреть друг на друга и поворачивают головы к какой-то точке за пределами кадра влево. Мы обрываем кадр, чтобы показать кадр 4, где актер С делает им знак рукой. Вновь обрывается кадр, чтобы дать план 5, где два актера В и А прекращают смотреть влево за кадр и оказываются вновь лицом друг к другу. Мы теперь с той стороны линии интереса, откуда мы вновь можем исходить согласно обратному плану.

Наши два основных актера поменялись местами в кадре и это изменение прошло незамеченным благодаря моментальной смене

полюса интереса. Порядок монтажа этого эпизода следующий: Планы 2-1-3-1-3-1-3-2-4-5-4-5-6-7-6-7-5-6-7 В этом случае моменты интенсивного напряжения диалога изолированы друг от друга. Чтобы мотивировать визуальные паузы, вводится соотношение между основным персонажем и объектом пауз (моменты 1 и 2). Иногда объект следующей визуальной паузы предварительно анонсируется в самом диалоге.

ПАУЗА МЕЖДУ ДИАЛОГАМИ

Другие статические диалоги тяжелы для зрительного восприятия. Они требуют моментов сильно стимулирующих внимание.

Но составить диалог таким образом, чтобы он содержал небольшие куски текста, не несущего информации между острыми моментами, очень сложно, прежде всего потому, что надо обеспечить одинаковое качество и тем и другим и одновременно показать логическую и естественную связь между острыми моментами и этими кусками без информации.

Решение здесь это обойтись без фраз-связок, а заменить их паузами, показывая лишь моменты интенсивного напряжения в диалоге. Визуальная пауза, к которой иногда прибегают, позволяет повысить качество сцены, не нанося вреда содержанию моментов интенсивного напряжения. Например, Дэвид Лин в начале «Доктора Живого» использует эту технику:

1. Фильм начинается с того, что Евграф (Гинесс) смотрит из окно своего кабинета.
2. Толпы рабочих идут на центральную гидроэлектростанцию.
3. Евграф разговаривает со своим ассистентом, вспоминая тяжелые моменты революции.
4. Короткий план людей, идущих на работу на гидроэлектростанцию
5. Евграф сообщает, что он встретил какую-то девушку среди рабочих.
6. Короткий план людей идущих на работу.
7. Девушка (Рита Тошен) около кабинета Евграфа, стучится, затем он принимает ее.

Моменты 3, 5, 7 составляют часть одной сцены, показывающей три важных пункта диалога. Если бы они снимались непрерывной сценой, слова, связывающие моменты напряжения, могли бы расслабить публику. Визуальные паузы вставлены следующим образом: рабочие идут на электростанцию (моменты 4 и 6).

Фильм Ричарда Брукса «Профессионалы» дает следующий пример:

Ли Марвин принимает г-н Гранта, хозяина частной железной дороги. В момент когда они собираются подняться в вагон, рабочий сообщает г-ну Гранту, что они должны перейти на запасный путь и уступить место скорому поезду. Поезд отъезжает. Внутри г-н Грант описывает каждого из трех человек, которых он собрал, таким образом информируя публику о персонажах, чертах их характера, их способностях. Быстрый дубль вагона Гранта.

Интерьер вагона еще раз, г-н Грант объясняет проблему и свой план.

Визуальная пауза, использованная для связки моментов интенсивного напряжения диалога, кажется естественной, так как она анонсируется в предыдущем нейтральном моменте.

Быстрые сцены могут быть сняты в следующей техникой:

Два человека на передних сидениях машины, разговаривают. После нескольких мгновений разговора, обрываем кадр, чтобы показать:

Внешний план машины, пересекающей дорогу, из одного конца кадра в другой. Вновь обрыв, чтобы показать:

...внутренний план машины. Два человека продолжают разговор. Следующая точка напряженности диалога.

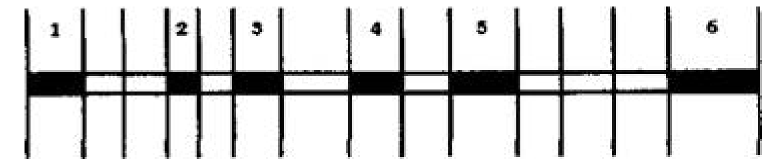
Техника проста и эффективна. Ее применение обеспечивает живое развитие диалога.

УПЛОТНЕНИЕ ВРЕМЕНИ

Бывают ситуации, когда только длительный диалог способен объяснить развитие событий. Однако, мы видим, что сцена настолько растянута, что портит ритм фильма. Существует на этот случай кинематографический прием, который служит тому, чтобы удержать внимание зрителей на протяжении всего диалога.

Речь идет об уплотнении времени показа эпизода с диалогом специально в центральной части.

Начало и конец эпизода снимаются в нормальном темпе. Рис. 8.8 показывает нам визуальную идею этого принципа.



8.8 Линия представляет собой всю продолжительность сцены, где отобраны отрывки, которые будут смонтированы вместе, а остальные фрагменты - опущены. Таким образом достигается

уплотнение времени эпизода.

Линия эскиза представляет собой продолжительность сцены. Пронумерованные фрагменты - те, которые будут представлены в сцене. Как видно, начало и заключение остаются полностью, отбираются только центральные моменты, которые будут смонтированы вместе. Никакой видимый переход не соединяет фрагменты.

Каждый отобранный фрагмент имеет основную идею, затем эти фрагменты соединяют в процессе монтажа: нет изменения ни предмета диалога, ни места действия. Только уплотнение времени.

СЛУЧАЙ А

Фрагменты, отбираемые для уплотнения сцены, порой показывают актеров в различных положениях и в разных местах. Ален Рене в «Хиросиме - любовь моя» демонстрирует это несколько раз. Вспомним пример, где речь идет о любовнике-японце, когда он делится своим опытом, рассказывая что-то французской актрисе. Три плана, посвященные его речи, сконструированы следующим образом.

Человек растянулся на кровати. Говорит. Когда он заканчивает свою мысль, прерываем:

...тот же фон, человек сидит на кровати, говорит. Его слова продолжают идею предыдущей фразы. Прерываем.

...тот же фон. Человек стоит. Заканчивает речь.

В этом положении реакции женщины, которая слушает, опущены. Никаких комментариев. Сцена очень насыщена, компактна, экономит массу времени.

СЛУЧАЙ В

Эта техника может позволить периодическую замену одного из актеров в эпизоде по мере того, как разговор несколько перемещается вокруг центральной темы.

Во французском фильме «Без видимых причин» Жан-ЛуиТрентиньян, который играет роль инспектора полиции, допрашивает подозреваемого. Инспектор задает вопросы, подозреваемый отвечает. Вдруг это схема обрывается и мы видим другого подозреваемого, который неожиданным образом тоже отвечает на вопрос. Затем первый подозреваемый отвечает на следующий вопрос, затем - снова второй, а потом вновь первый, - и так до конца эпизода.

Что это означает? Это означает, что два допроса происходят в

одном месте, но в разное время. Эти сцены смонтированы параллельно, чтобы у зрителя не сложилось ощущения повторяющейся информации, что произошло бы, если бы второй подозреваемый стал отвечать на вопросы после первого.

При такой же технике показана только та часть, где ответы подозреваемых отличаются друг от друга. Сцена выигрывает благодаря простому уплотнению времени.

В фильме Милоша Формана «Отрыв» песенка исполняется группой девушек. Использован монтаж фрагментов. Каждая девушка поет только одну фразу из песенки или несколько слов, а мелодия продолжается далее, соединяя голоса девушек. Всего используется двадцать девушек, которые по очереди представляют песню.

СЛУЧАЙ С

Акира Куросава в фильме «Икиру» использует ту же технику, но в другом контексте. Фильм начинается с того, что группа женщин выдвигает ряд протестов перед служащими муниципалитета. Служащие посылают их в другой отдел. Служащие каждого отдела муниципалитета проходят перед зрителями быстрыми сменяющими друг друга кадрами. Все они говорят, что они не занимаются проблемами, интересующими женщин и каждый отправляет их в другой отдел. В конце эти сменяющие друг друга кадры образуют замкнутое кольцо и девушки оказываются в кабинете того служащего, с которого они начали обход муниципалитета. В отчаянии одна из женщин выражает все свое негодование перед служащими по поводу стиля их работы.

Когда эпизод начинается, мы видим женщин и служащего, но затем только быстрые кадры, показывающие различные кабинеты муниципалитета, и крупные кадры служащих, которые говорят прямо в объектив камеры, что они не в состоянии ничего сделать. Женщина же не видны и не слышны на протяжении всего эпизода до тех пор, пока они не появляются в кабинете последнего служащего.

Социальные проблемы, поднятые Куросавой, особенно остро ощущаются благодаря такой технике съемки.

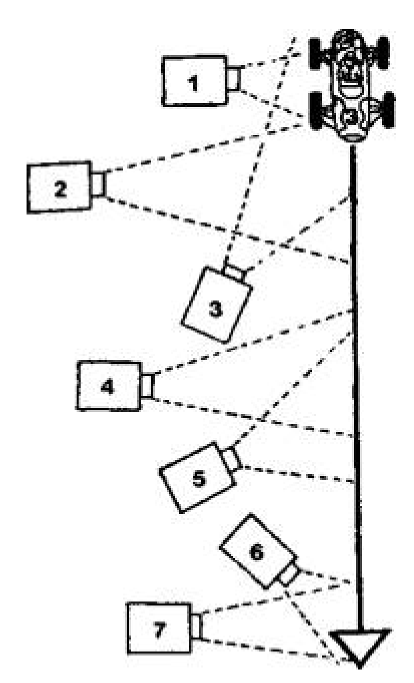
ГЛАВА 9

ПРИРОДА ДВИЖЕНИЯ НА ЭКРАНЕ

Если фильм состоит из непрерывного потока ролей, их воплощение требует контроля, организации и отбора. С целью контроля нам необходимо изучить процесс и природу движения актёров и камеры. И актёры, и камера могут производить движение кругообразное, горизонтальное и вертикальное. Круговое движение актёра, поворачивающегося на месте, может быть сравнимо с вращающимся движением камеры. Горизонтальное движение актёра, который идёт, бежит или скачет на лошади, соответствует движению камеры по горизонтали, отражающей действия актёра. Вертикальное движение актёра соответствует вертикальному движению камеры. Примером вертикального движения может быть подъём актёра с сидячего или лежачего положения, подъём по лестнице, упражнения на канате и т.д. Камера всегда прослеживает движение актёра, перемещается в том же направлении и, в случае необходимости, все три типа движения могут быть скомбинированы. Однако, ощущение движения может достигаться и исключительно кинематографическими средствами. Например, человек сидит неподвижно на фоне двигающегося пространства (для внутренних планов съёмок в поезде, в машине и т.д.). В другом случае эффект движения возникает, когда мы снимаем приближенным планом человека, смотрящего за кадр, затем даём следующим приближенным планом двигающийся объект (машину, поезд и т.д.). Кажется, что человек находится внутри двигающейся машины, хотя на самом, деле человек неподвижен (иллюзия усиливается, особенно, если человек поворачивает голову соответствующим образом).

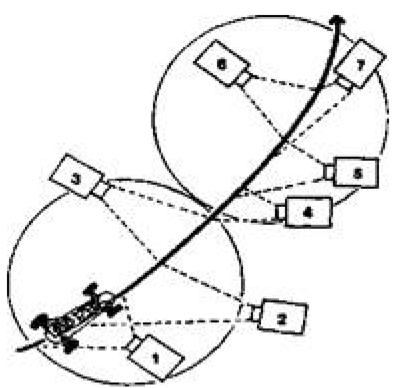
Фильм, как средство выражения, обладает уникальным свойством воспроизводить непрерывное движение, используя отрезки его, запечатленные под различными углами зрения. Сложное движение, представленное отдельными фрагментами, часто более живо и интересно, чем запечатленное одним планом или непрерывными одинаковыми планами. Но очень важно в этом случае, чтобы все отобранные позиции для камеры при съёмках такого движения находились по одну сторону по отношению к линии движения (рис.

9.1)



9.1 Непрерывное движение, запечатленное несколькими камерами, требует, чтобы все они располагались по одну сторону линии движения.

Если бы камера была расположена по другую сторону линии движения во время съёмки, то сюжет неожиданно пересёк бы экран, и оказался бы с обратной точки (рис. 9.2 перемещения 3 и 6), и эти планы могли бы не согласоваться.



9.2 По принципу треугольника, выбирают одну из сторон от линии движения для расположения камеры и придерживаются только этой

стороны. Если произвести съёмку с другой стороны (3 и 6) от линии движения, то эти два плана не смогут правильно согласоваться, так как обратное изображение движения неправильно понимается зрителями.

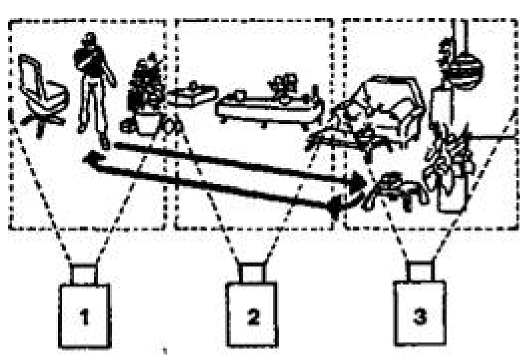
РАЗРЫВ ДВИЖЕНИЯ

Движение, снятое фрагментарно, может быть скадрировано путём представления всех кадров, запечатлевших этапы движения, или только начала и конца движения. Например, показано, как актер входит, затем сразу выходит из кадра (иногда такие движения занимают лишь половину кадра в противоположных концах).

Когда актёр поворачивается, садится, встаёт, идёт или бежит - это такие типы движения, которые могут быть сняты только двумя позициями камеры по одной визуальной оси, или двумя-тремя по треугольному расположению. Горизонтальные движения (наиболее распространённые) могут пересекать экран по диагонали от нейтральной позиции (идущий прямо к нам, или отходящий прямо от нас) или по кругу.

Любое изменение направления может быть показано на экране при условии, что внимание зрителя не отвлекается в тот момент, когда актер внезапно меняет позицию на диаметрально противоположную предыдущей.

Например, если вы перемещаетесь от стула к столу, чтобы взять книгу (рис. 9.3), ваше движение может быть запечатлено с позиции 1 камеры (когда вы встаёте со стула); когда вы идёте по направлению к столу - с позиции 2 камеры; и когда вы подошли к столу - с позиции 3. В этот момент вы берёте книгу и поворачиваетесь, чтобы опять подойти к стулу и сесть. Мы видим, как вы отходите и возвращаетесь на позицию 2 камеры, затем возвращаетесь к стулу - на позицию 1 камеры.



9.3 Все изменения направления движения на экране должны быть показаны зрителю таким образом, чтобы они были правильно ориентированы в любой из моментов. План 3 в этом примере, как раз показывает такое изменение.

ИЗМЕНЕНИЕ УГЛА ЗРЕНИЯ ПРИ ДВИЖЕНИИ

Всё время сохранять позицию камеры с одной стороны по отношению к линии движения - это весьма ограничивающий фактор. Часто вам хочется показать движение с другой стороны, чтобы показать более динамичные моменты, или под другим углом зрения, где более выигрышный вид. Вы можете это сделать путём перебивки но нейтральному направлению либо там, где актёр сам объясняет момент изменения движения.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕРЕБИВОК

Перебивки дают возможность зрителям забыть направление последнего показанного движения. Поэтому новое направление не покажется нам неестественным. Зритель, который смотрит фильм, всегда ждёт нового плана. Внимание настолько заинтриговано, что визуальная память ослаблена. Он редко запоминает более одного-двух планов, которые предшествуют плану на экране в этот момент. Внимание, занятое различными моментами сюжета и истории, не может достаточным образом концентрироваться на движениях в эпизоде, чтобы отметить изменение направления движения, вносимое перебивкой. Эпизод с движением, где, например, вы хотите перейти на другую сторону линии движения с тем, чтобы затем иметь более полный план, может быть представлен следующим образом. Машина пересекает сцену справа налево, по диагонали; другие машины идут тоже справа налево перед стоящими людьми; приближенный план уличных часов, показывающих время; затем - приближенный план схемы района; план под большим углом, где уже слева направо, более приближенный план, где другие машины тоже идут слева направо.

НЕОПРЕДЕЛЁННОЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Другим решением той же проблемы может быть использование моментов, где направление движения неопределённое. Такие моменты могут включаться между частями сцены с изменением направления движения. В том же примере (выше с машинами) мы могли бы дать план с моста, расположенного над линией движения и снимать машины в лоб передним или задним планом. Эти кадры могли бы быть

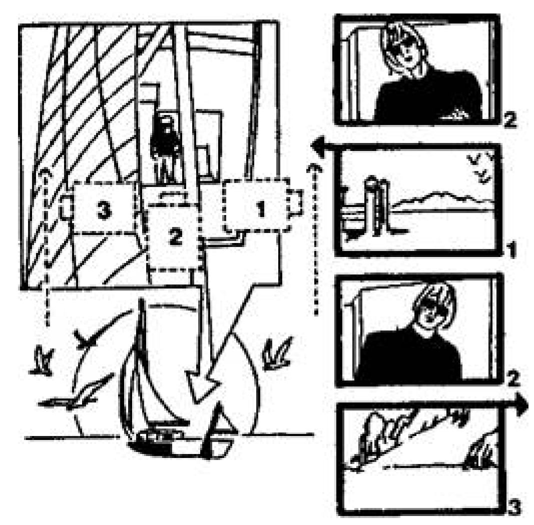
вставлены в сцену между фрагментами с разными направлениями Оба плана с неопределённым направлением могут быть использованы вместе таким образом, что машины идут прямо на нас и проходят под камерой, выходя в конце кадра, затем вновь появляются под камерой и исчезают вдали.

АКТЁР, ПОКАЗЫВАЮЩИЙ ИЗМЕНЕНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ

Когда актёр показывает изменение направления движения поворотом головы или тела, он может находиться внутри машины или на земле. Направление, в котором смотрит актёр одновременно с круговым движением камеры, обозначает настоящее направление движения машины. Покажем движение вперёд корабля, используя только съёмку с движения с позиции 1 и 3 камеры.

Позиция 2. Приближенный план персонажа, в фас по отношению к нам. Он смотрит за кадр, вправо.

Позиция 1. Берег реки перемещается по сцене слева направо, одновременно корабль перемещается влево.



9.4 Противоположные направления планов с движения 1 и 3 могут быть правильно согласованы путём включения плана персонажа, который обозначает это изменение поворотом головы.

Позиция 2. Приближенный план персонажа. Он поворачивает голову справа налево.

Позиция 3. Берег реки перемещается справа налево, одновременно корабль перемещается вправо.

Корабль продолжает двигаться вперёд. Мы не теряем из вида это направление движения, несмотря на противоположные движения в сцене, увиденные с позиций 1 и 3.

Позиция 2 - та, где персонаж меняет центр интереса, поворачивая голову в сторону, - делает изменение направления естественным, не мешая ощущению настоящего движения вперёд. Персонаж, который ориентирует наше внимание, заслоняет задний план, что маскирует неопределённое направление движения корабля. В эпизоде, только что описанном нами, персонаж поворачивается спиной к носу корабля, но этого не видно на экране. Его положение на корабле указывается порядком направлений движений, видимых на экране. Используя те же планы, нам остаётся только сменить порядок направлений при монтаже таким образом, чтобы зрителям казалось, что актёр стоит лицом к носу корабля (всё время сохраняя маскировку заднего плана).

Позиция 2. Приближенный план персонажа в фас. Он смотрит за кадр вправо.

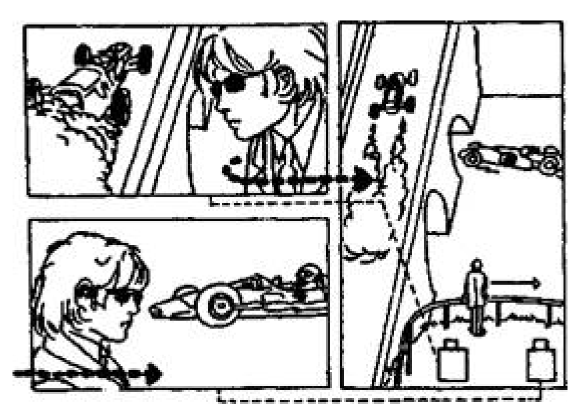
Позиция 3. Берег реки перемещается справа налево, тогда как корабль кажется перемещающимся вправо.

Позиция 2. Приближенный план персонажа. Он поворачивает голову справа налево.

Позиция 1. Берег реки перемещается слева направо, тогда как корабль кажется перемещающимся влево.

Если маскировать фон за персонажем, то такую съёмку можно производить и в павильоне. Несмотря на то, что актёр находится на твёрдой земле, можно создать впечатление, что актёр стоит на палубе плывущего корабля.

Два контрастных плана статичных объектов, снятые с одной стороны от машины или поезда в движении, могут быть связаны между собой планом персонажа, внимание которого переключается, а взгляд скользит от одного края экрана до другого. (Рис. 9.5).



9.5 Два контрастных плана статичных объектов, снятые с *одной стороны от поезда в движении, дают возможность снять панораму спереди и сзади. Они связаны введением перебивки изображающей персонаж, который поворачивает голову в другую сторону, что объясняет изменение плана.*

Ставя камеру под углом три четверти по отношению к голове идущего поезда (план 1), мы получаем, что строения по обочине железной дороги проходят по касательной линии. Позиция 2 (в студии) показывает человека, смотрящего за кадр и медленно поворачивающегося влево. Позиция 3 показывает строения, исходя уже из нового положения. Мы начинаем отдаляться от них, и нам кажется, что мы находимся уже под углом три четверти от задней части поезда.

В этих двух планах в движении статичные строения перемещаются слева направо, подтверждая, таким образом, что актёр смотрит с той же стороны из окна поезда. Здесь речь не идёт об изменении направления, происходящем на экране, а об изменении угла по той же линии движения.

Существуют ещё три приёма, чтобы пересечь, то есть перейти на другую сторону линии движения или линии интереса.

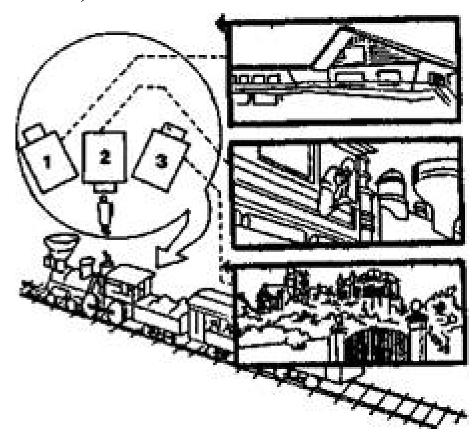
Первый заключается в использовании горизонтального движения актёра.

Второй - объединяет это горизонтальное движение и круговое движение камеры, сопровождающее движение актёра.

Третий - использует вертикальное движение персонажа, чтобы замаскировать на экране перемещение камеры на другую сторону.

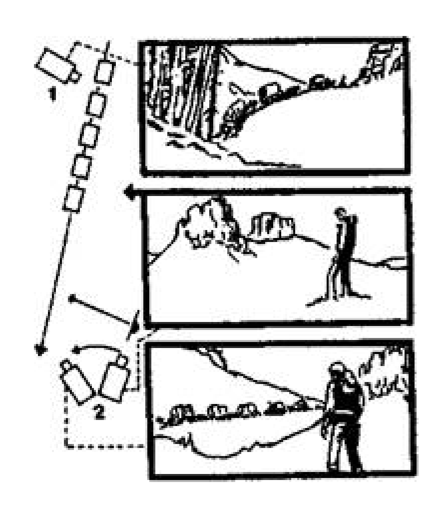
Если любой из этих приёмов использовать правильно и без претензии, то можно легко перейти линию интереса или линию движения таким образом, что это не будет бросаться в глаза публике.

В первой ситуации актёр, который наблюдал за движением издалека, поворачивается на передний план и выходит с одной стороны кадра. Следующий план показывает, как он входит в кадр с другой стороны и останавливается, наблюдая за машиной, перемещающейся по сцене справа налево (рис. 9.6).



9.6 Персонаж, указывающий направления, может выйти с одной стороны первого плана, и затем, во втором - войти в кадр с другой стороны, связывая таким образом оба плана.

Вторая фигура показывает следующую вариацию. Караван движется слева направо. Следующий план: человек идет справа налево. Камера проходит круговым движением по нему и останавливается в тот момент, когда и человек останавливается, наблюдая за караваном, который теперь перемещается справа налево. Изменённое движение, благодаря актёру во втором плане, позволяет снять караван по другую сторону линии движения, как показано на рис. 9.6а.



9.6а

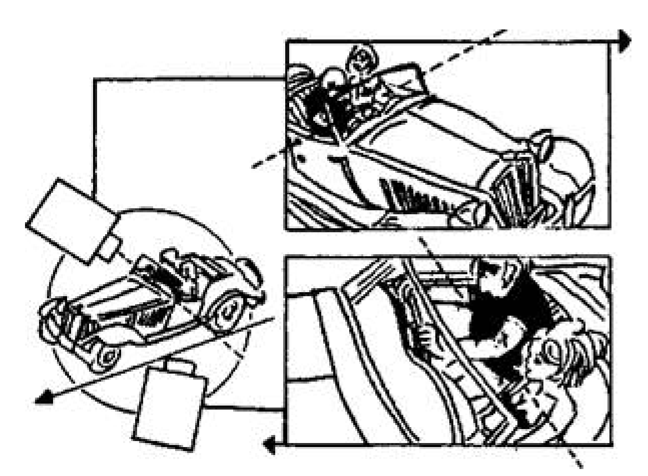
Третья вариация заключается в использовании двух актёров.

Камера снимает их с одной стороны. Затем один из них садятся на корточки, чтобы поднять что-то с земли. Как только закончено, обрывается кадр и даётся следующий: показываем актёров с другой стороны, но сначала только актёра, который стоит неподвижно. Через несколько секунд актёр, сидящий на корточках, встаёт и возвращается в кадр. Актёры изменили свои позиции в кадре, но вертикальное движение одного из них делает такое изменение незаметным.

В последнем случае актёры могут стоять на земле или на балконе здания, или скажем, на подножке движущегося поезда.

Используется тот же приём перехода камеры на другую сторону по отношению к актёрам или по отношению к направлению движения поезда Сейчас мы рассмотрим ещё три дополнительные возможности пересечения линии интереса. Они используют контрастирующие движения для осуществления такого пересечения.

Система двух внешних контрпланов двух персонажей, которые сидят в машине или идут по улице, обязательно представит два противоположных направления движения (рис. 9.7).

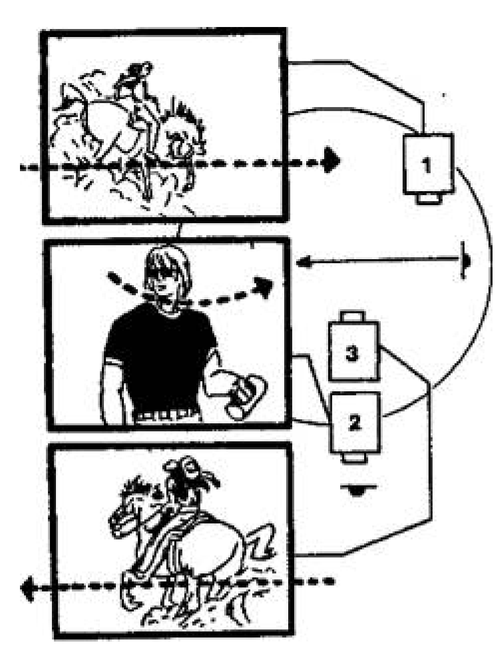


9.7 Если два плана в движении, дающие двух центральных персонажей, монтируются параллельно, то возникают два противоположных направления движения. Актёры идут или сидят в машине.

Чередование двух основных планов должно производить эффект контрастирующего движения, не сбивая с толку публику. Кроме того, положение двух актёров, озабоченных одной проблемой, в кадре будет одинаковым.

Итак, приём - давать статичный план персонажа между двумя планами, чтобы облегчить переход от одного направления движения персонажа или машины к другому направлению - хорошо работает как в сцене на земле, так и в сцене внутри машины или в поезде.

Рис. 9.8 показывает распространенный пример.



9.8 Неподвижный актёр может взглядом указать изменение направления движения основного актёра на лошади, когда он пересекает экран.

В первом кадре всадник скачет слева направо. Во втором плане наблюдатель поворачивает голову слева направо, прослеживая движение всадника за кадром. В третьем плане мы видим всадника, скачущего справа налево.

Нас не удивляет изменение направления, так как взгляд наблюдателя уже указал на это.

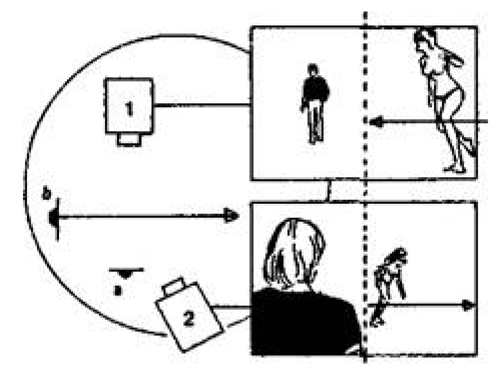
Итак, разные направления движения могут быть чётко обозначены. Неподвижный наблюдатель может быть как крупным передним планом, так и задним планом. Можно также вместо одного человека, поворачивающего голову, использовать группу людей, в унисон поворачивающих головы или взглядом следящих за одной точкой, которая расположена вне кадра. Это, порой, более экспрессивно.

КОНТРАСТИРУЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ В ОДНОЙ ЧАСТИ ЭКРАНА

Сейчас мы подошли к последней возможной вариации, когда двигающийся человек всё время остаётся в одной части кадра. Обе половины кадра используются для двух внешних контрпланов с продолжающимся движением.

СЛУЧАЙ А

Неподвижный актёр А виден в двух планах, раз в левой части кадра. По ходу действия его можно заменить предметом, например, припаркованной машиной, деревом, памятником и т.д. (рис. 9.9).

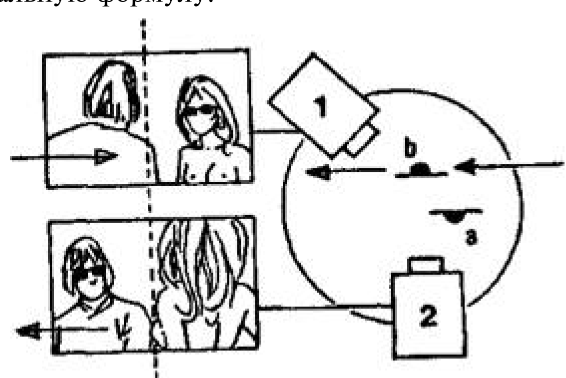


9.9 Контрастирующие движения в одной части кадра помогают сохранить направление движения, воспринимаемое публикой, несмотря на перемещение камеры.

Актриса В перемещается с правого края кадра в центр кадра в первом плане. Когда она достигает центра, кадр обрывается, и даётся следующий, где мы видим её уже перемещающейся из центра в правый конец кадра. Итак, мы видим её перемещение влево в кадре 1 и вправо в кадре 2. Оба объекта, двигающийся и неподвижный, находятся в своей части экрана в обоях планах.

СЛУЧАЙ В

Движение в предыдущем примере было продолжительным, но таким, которое может быть остановлено, и его середина может быть представлена по одной визуальной формуле. Рисунок 9.10 показывает нам эту визуальную формулу.

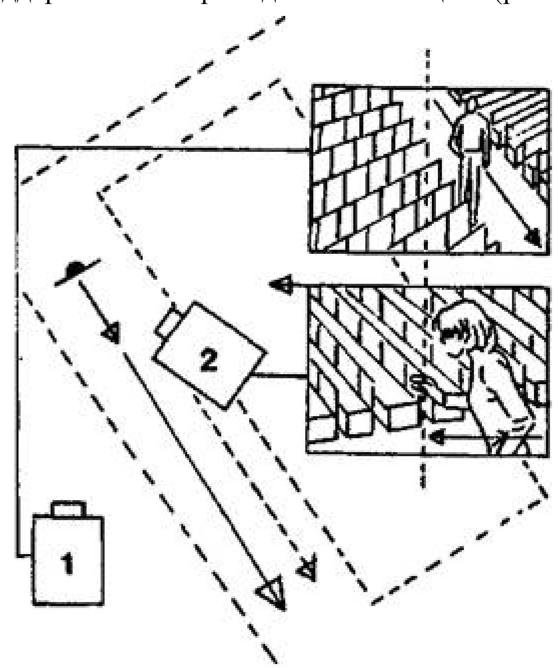


9.10 Контрастные движения актёров на половине экрана покажутся зрителю непрерывными, несмотря на остановку движения в середине сцены.

Актёр В входит слева в кадр в первом плане и останавливается чтобы переговорить с актрисой А. Мы обрываем кадр и даём план второй, где актёр В заканчивает разговор с актрисой А и выходит из кадра опять влево. Несмотря на то, что перемещения актёра В контрастны в одном секторе кадра, направление его движения одно и то же по отношению к актрисе А.

СЛУЧАЙ С

В двух примерах, которые мы только что привели, камера занимает фиксированные позиции в двух внешних контрпланах. Но возможно производить съёмку и подвижной камерой для одного из этих планов, постоянно поддерживая контраст движений в сцене (рис. 9.11).



9.11 Мы опять встречаемся здесь с тем же принципом противоположных движений, в одном секторе кадра. Съёмка с движения второго плана.

План1. Съёмка производится с высокой точки. Камера зафиксирована наверху. Показаны пустые кресла в театре. Наш актёр проходит из центрального крыла вправо. Когда он подходит к правому

краю кадра, мы обрываем и даём план 2.

План 2. С другой стороны камера перемещается средним планом, справа налево. Наш актер постоянно остаётся в правой части сцены. Такое решение работает, так как контрастные движения происходят с одной стороны экрана в двух планах.

Конечно, очень важно сохранять одно и тоже направление на протяжении сцены, но есть и ещё один фактор, который необходимо учитывать прежде, чем начинать съёмку. Несогласованные кадры впоследствии должны быть соединены и очень важно знать, где прервать один кадр и начать другой, чтобы достигнуть гибкого перехода от кадра к кадру в логической цепи событий. Чтобы прийти к этому, должны быть соблюдены следующие условия.

УСЛОВИЯ ДОСТИЖЕНИЯ ПРАВИЛЬНОЙ СОСТЫКОВКИ КАДРОВ

Согласование, или состыковка кадров, гарантирует непрерывность показа действия, логическую цепь, что позволяет избегать конфузов при подаче материала публике.

Три основных правила должны непременно соблюдаться при состыковке двух фрагментов фильма, показывающих две отдельные части одного непрерывного движения. Эти три правила касаются операций обрыва кадра с целью перехода с одного плана на другой и состоят в том, чтобы:

1. Согласовать позицию (положение).
2. Согласовать движение.
3. Согласовать взгляд.

Первое правило содержит два типа позиций (положений), которые необходимо согласовать: а) физическое положение актёров: их место в сцене, их жесты, их состояние (лежит, сидит, стоит и т.д.). Их физическое положение должно логично согласовываться в каждом плане; б) их положение в кадре.

Второе правило, касающееся согласования движений, заключается в том, что: в) движение людей в кадре должно быть непрерывным, когда мы приближаемся к ним, и когда мы отдаляемся от них; г) направление их движений должно быть согласовано в каждом плане.

Третье правило заключается лишь в одном требовании: два человека или две группы, разговаривающие между собой или стоящие напротив друг друга, должны смотреть в противоположных направлениях.

Когда два человека или две группы направляются навстречу друг другу, мы их видим на экране в противоположных направлениях, но каждое из их движений должно сохранять постоянное направление по отношению к камере.

Одна группа направляется всегда вправо, другая - влево. Два противоположных движения прекращаются лишь при встрече групп. Такое использование контрастирующих движений является также основой техники съёмок конфликтных встреч. Солдат против солдата, танк против танка, индейцы против европейцев - при съёмке таких встреч необходимо всегда помнить и держать одно направление движения.

ГДЕ ПРЕРВАТЬ КАДР?

На каком этапе движения нужно прервать кадр? Во время, до или после движения?

Рассмотрим коротко, что происходит, когда мы обрываем кадр. Возьмём простой пример: человек стоит лицом к камере. Мы снимаем его полным кадром в момент общения его с природой, затем мы хотим показать его американским планом (по той же визуальной оси), чтобы подчеркнуть выражение его лица. Нет никакого движения ни в первом случае, ни во втором. Мы просто обрываем первый и даём второй.

Если показать эти два плана, то будет сразу заметна скачкообразность перехода от кадра к кадру. Визуально изображение скачет через экран и переход от одного кадра к другому моментально притягивает внимание зрителя. Почему? Потому что есть изменение объёма. Это изменение неизбежно, когда мы приближаем к себе сюжет или отдаляемся от него. Этого невозможно избежать. Что же делать? Необходимо переключить внимание в момент перехода от одного плана к другому, то есть в момент перебивки.

Какое же наиболее сильное средство для того, чтобы переключить внимание в момент смены кадров?

Ответ прост: движение, любое движение. Что же лучше? Прервать кадр до движения или после него? Чаще всего кадр прерывают во время движения по двум типам движений: движение внутри кадра и движение при входе в кадр и выходе из кадра.

Эти три типа планов охватывают три основных движения персонажа: круговое, горизонтальное и вертикальное.

СОСТЫКОВКА КАДРОВ ВО ВРЕМЯ ДВИЖЕНИЯ

Почти все планы начинаются с движения, каким бы оно ни было.

Существует мало исключений из этого правила. Показываемое движение может непосредственно согласовываться с движением окончания последнего плана. Может быть также вставлена перебивка или новый введённый план, в этом случае он должен логически вытекать из движения персонажа или показываемого объекта это может быть также движение камеры.

Резон здесь прост. Обрыв кадра в момент движения позволяет избежать визуального дискомфорта от смены картин в длительном эпизоде, от смены расстояний камеры по отношению к объекту съёмки. Такая смена произойдёт незамеченная публикой.

Даже приближённые планы персонажей во время диалогических статичных сцен начинаются с движения. Актёр может открывать рот для произнесения речи или подготавливать выражение лица, соответствующее тексту, который будет им декларирован. Или можно встретить его внимательный взгляд, когда он реагирует на то, что говорят ему. Можно видеть, как он качает головой. Действительно, тысяча бессознательных движений, которые актёр может производить в момент диалога, будут запечатлены камерой при съёмках приближенным планом.

Большинство состыковок кадров, где актёр в движении, производится, когда актёр в центре кадра, особенно, если кадр посвящён одному сюжету. Когда же надо показать двух актёров или более, экран чаще всего разделён на две части, движение согласовывается по каждой из этих частей. Движение в глубине кадра и направление таких движений тоже должны согласовываться по основному первого плана, если они достаточно интересны. Обычно, избегают такого типа множественных состыковок, но в некоторых ситуациях, где движение сложно контролируется (например, когда снимается толпа в движении), прибегают к специальным методам для обеспечения плавного перехода от кадра к кадру в случае смены планов.

Чтобы снять сцену, где действие должно быть согласовано, последнее движение основного актёра в конце первого плана обязательно полностью повторяется в начале следующего плана. Позднее, при монтаже, оба плана могут быть согласованы. Чаще же используют приблизительно треть снимаемого движения в первом плане и две трети - во втором.

ГЛАВА 10

СОСТЫКОВКА КАДРОВ ПОСЛЕ ПРОИЗВОДИМОГО ДВИЖЕНИЯ

Хотя наиболее распространённым методом является состыковка кадров в момент движения, коротко рассмотрим технику состыковки после производимого движения. Эта техника часто используется для приближенных планов по одной визуальной оси. Рассматриваемое движение может быть и движением актёра, и движением камеры.

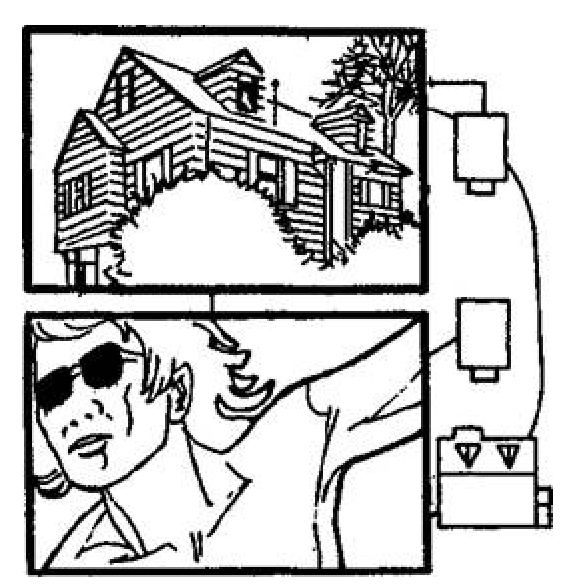
Если двигается актёр, то речь идёт о приближении его к нам по неопределённому направлению (из центра кадра прямо на нас), или о произведении им вертикальных движений, оставаясь на одном и том же месте. Движения через экран справа налево или слева направо не годятся для такого типа состыковки. Если перемещается камера, то речь идёт о вертикальном движении или круговом движении. Состыковка, как правило, производится исходя из сжатого плана, затем даётся средний план или приближенный план.

Техника проста: два или три изображения после окончания движения включены в первый план, затем вы обрываете кадр и даёте приближенный план по той же визуальной оси. Такая формула служит практически исключительно тому, чтобы согласовать планы, которые приближают к нам сюжет. Реже она используется для перехода от приближенного плана к сжатому плану.

Рассмотрим теперь несколько практических примеров.

СЛУЧАЙ 1

Общим планом - небольшая вилла. Кто-то внутри виллы открывает ставни. Когда они уже широко открыты, обрываем кадр и переходим к приближенному плану человека, рука которого ещё протянута вверх, чтобы открывать ставни окна. Человек стоит и смотрит на улицу из окна. Первый кадр даёт всё движение. Второй -фиксированный план (рис. 10.1).



10.1 В момент окончания вертикального движения в первом плане кадр обрывается и даётся второй план, где персонаж уже неподвижен.

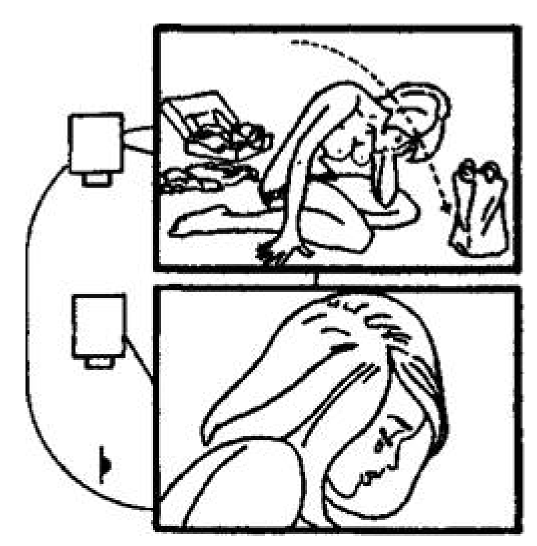
Движение поднятия руки вверх, которое содержится в общем плане, должно казаться зрителю уже завершающимся. На самом же деле, можно прервать кадр ещё задолго до завершения действия, с тем, чтобы перейти к приближенному плану, где сюжет неподвижен. Второй план, при желании, может быть дан с обратной точки.

СЛУЧАЙ 2

Речь пойдёт о другом примере вертикального движения актёра. В предыдущем случае было показано движение вверх, а сейчас мы рассмотрим движение вниз.

Общим планом показана девушка на коленях. Она ищет что-то в сумочке. Вдруг она вынимает какую-то небольшую вещь, подкидывает её вверх, наклоняется вперёд и остаётся неподвижной.

В этот момент мы прерываем кадр и даём её приближенным планом по той же визуальной оси. Рис. 10.2 показывает этот пример.

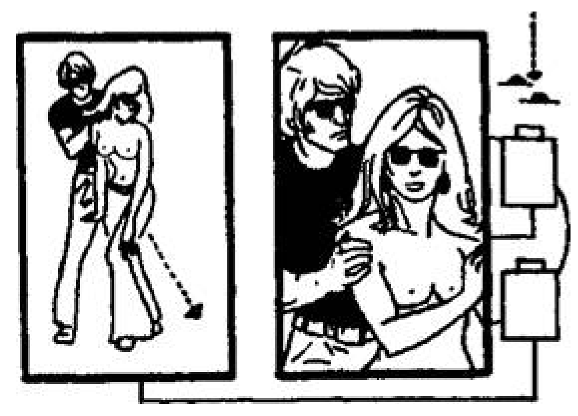


10.2 Движение вниз. Используется принцип обрыва кадра после действия. Если необходимо, этот второй план снова можно прервать и дать ещё один общий план, где видна вся печальная фигура девушки с согнутой спиной.

СЛУЧАЙ 3

Можно после совершённого движения дать как бы заключение движению, где направление не определено. Как правило, такое заключение проходит очень быстро и может быть сделано следующим образом.

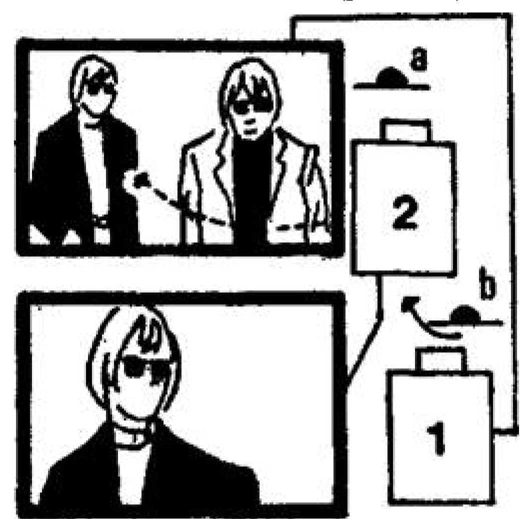
Два человека идут навстречу нам. Они останавливаются прямо перед нами общим планом. Как только они останавливаются, мы прерываем и даём их американским планом (или средним). Они в том же положении - остановились и стоят (рис. 10.3). Никакого неприятного скачка при переходе от одного плана к другому мы не почувствуем, если персонажи не слишком подвижны.



10.3 Движение в неопределённом направлении может быть связано с техникой, которая состоит в том, чтобы оборвать кадр после совершенного движения и дать затем приближенный план.

СЛУЧАЙ 4

Эта техника может быть использована и при круговом движении актёра, который поворачивается, чтобы обратить внимание на другого актёра, стоящего неподвижно сзади него (рис. 10.4).



10.4 Актёр поворачивается, чтобы встать в фас с актёром, который стоит сзади. В момент, когда он оказывается лицом ко второму актёру, кадр обрывается и даётся приближенный план второго актёра (стоящего сзади).

Устанавливается следующий порядок монтажа.

План 1. Актёры А и В стоят лицом к камере. Актёр В находится на переднем плане, прямо перед камерой. Он говорит. Актёр А - в глубине кадра, он слушает. В поворачивается лицом к А. Как только он повернулся, сцена обрывается, и даётся крупный план.

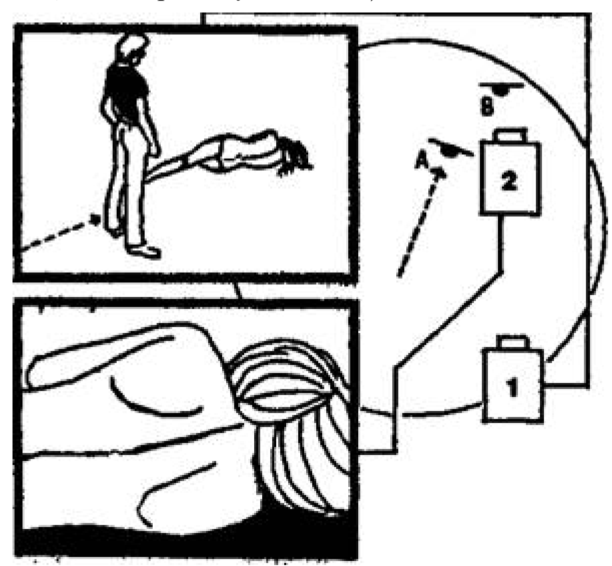
План 2. Приближенный план актёра А по той же визуальной оси. Он слушает голос В, который продолжает звучать за кадром.

СЛУЧАЙ 5

В случае 3 мы упомянули, что движение актёра, направляющегося на камеру, может быть использовано для обрыва кадра после движения. То же касается движения актёра, отдаляющегося от нас.

Такая ситуация связана с состыковкой кадров после движения. Как только актёр в движении останавливается, обрываем кадр и даём приближенный план человека или предмета, бывших на заднем плане,

В первом плане, показанном на рис. 10.5 мы видим актёра А, направляющегося к лежащему на песке телу. Актёр А останавливается на половине пути от тела и здесь мы прерываем кадр и даём приближенный план 2 актрисы, лежащей на песке (снятый по той же визуальной оси, что и предыдущий план).



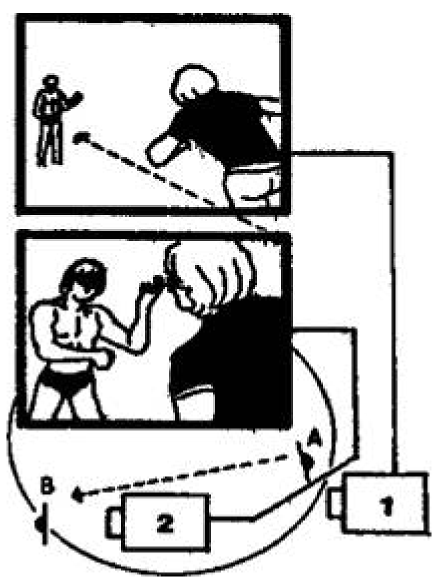
10.5 Ситуация, в которой человек отдаляется от камеры и направляется к другому человеку или предмету на заднем плане, с тем, чтобы обратить внимание зрителя на этого человека или этот предмет.

Сразу после кадра, где актёр А останавливается, возвращаемся к

начальной позиции камеры, где актёра A нет. Актёр B остаётся абсолютно неподвижным в двух планах.

СЛУЧАЙ 6

Немного более замедленный, более условный обрыв кадра показан на рис. 10.6.



10.6 В этом примере оба актёра даются во втором плане в момент, когда актёр в движении останавливается рядом со своим партнёром.

В первом кадре актёр A направляется к актёру B (который статичен) и останавливается напротив него. Как только он останавливается, вы обрываете кадр и даёте второй план, немного более приближенный по той же визуальной оси. Такое решение достаточно редко используется, так как обычно прибегают к более динамичным приёмам для съёмки подобных сцен, о чём мы будем говорить далее.

Также более динамичные приёмы используются и для движений через весь кадр, где иначе и невозможно. Опишем пример обрыва кадра сразу после движения.

План 1. Актёр фиксирован слева в профиль по отношению к камере и показан общим планом. Второй актёр входит в кадр справа, пересекает сцену и останавливается напротив первого. Обрыв кадра.

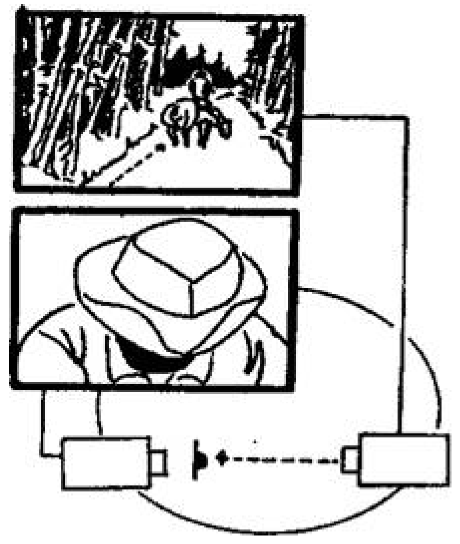
План 2. Средний план двух актёров в профиль. Смена кадров делается в момент, когда движение на переднем плане уже завершено

(устанавливается по той же визуальной оси).

Обратное решение, где средний план давался бы до общего плана, используется значительно реже. Как уже было подчёркнуто, более динамичные приёмы съёмки такого рода ситуаций будут изучены позже, когда мы коснёмся понятий внутреннего и внешнего сценического пространства.

СЛУЧАЙ 7

Иногда позиция камеры с обратной точки непосредственно прослеживает остановку актёра в первом плане (рис. 10.7).

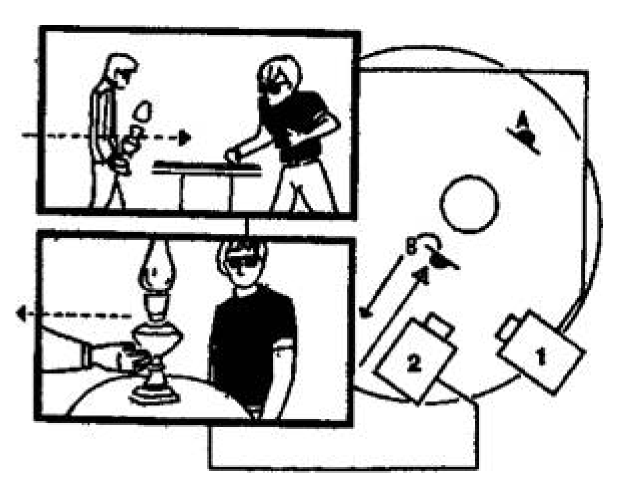


10.7 В этом примере связывание двух планов происходит с позиции обратной точки, сразу же после движения.

В кульминационный момент мы видим пустынную дорогу, окружённую с обеих сторон высокими деревьями. Человек на лошади медленно отдаляется от нас. Затем он останавливается, и в этот момент кадр обрывается. Приближенный план человека, данный с позиции обратной точки: глаза закрыты, голова упала, он засыпает.

СЛУЧАЙ 8

В некоторых случаях состыковка кадров происходит в момент паузы во время движения (рис. 10.8).



10.8 Пауза в движении может быть использована в технике состыковки после движения для соединения двух планов.

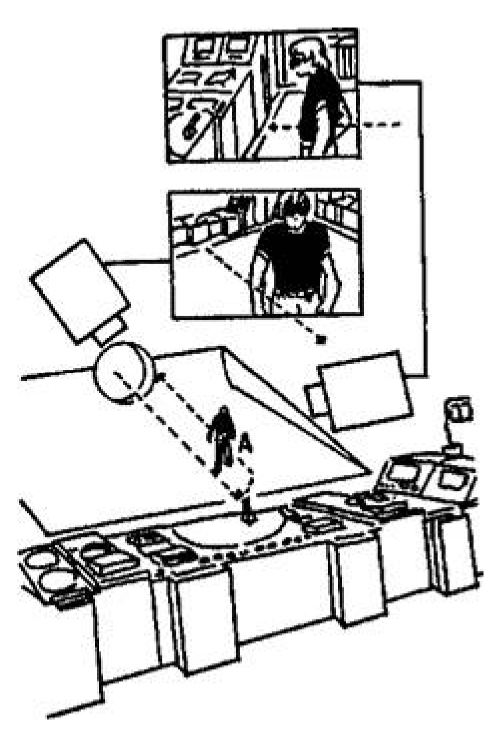
Актёр В в первом плане ставит лампу на стол. В течение двух или трёх кадров рука остаётся на столе. Прерываем.

Боковой план. Рука актёра В на первом плане, выход из кадра влево. Таким образом, пауза в движении была использована для того, чтобы дать другой план и дождаться основного сюжета. Эта пауза - удачное место для состыковки после движения.

Пауза в конце первого плана может быть растянута, если это необходимо для драматичности ситуации, а затем перейти на первую картину второго плана.

СЛУЧАЙ 9

Движение — ходьба может быть представлено таким же образом. Актёр А направляется к пульту управления, останавливается, нажимает кнопку. Он остаётся возле пульта ещё на мгновение. Прерываем. Он поворачивается и возвращается туда, откуда пришёл.



10.9 Движение - ходьба в противоположных направлениях может быть снято, как в предыдущих примерах. Как только человек останавливается, даётся второй план, где он поворачивается и идёт в обратном направлении. Состыковка происходит, когда первая часть движения закончена, небольшая пауза предшествует изменению направления.

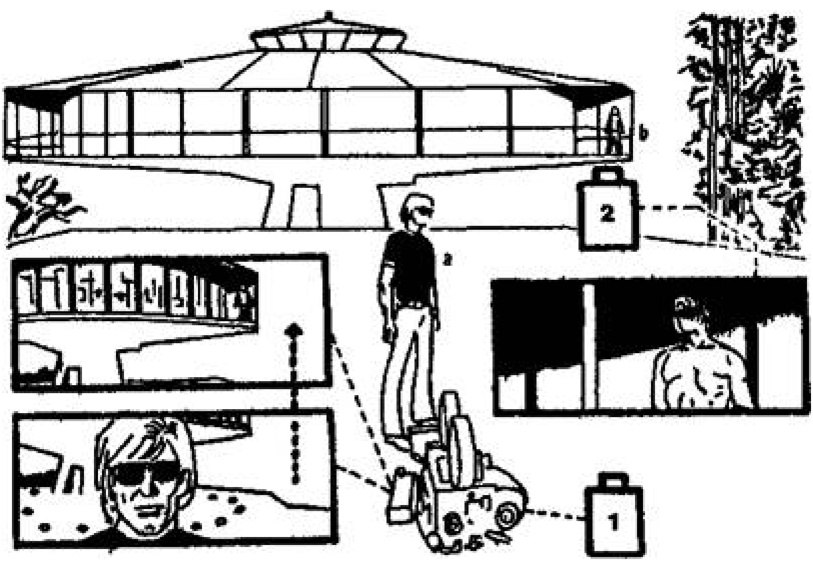
Предыдущие примеры касались фиксированных положений камеры и активных движений актёров. Ситуация может быть обратной.

СЛУЧАЙ 10

Наш актёр сидит в глубине кадра. Камера перемещается справа налево, показывая пустой стол для конференций. Дугообразным переходом камеры мы видим сидящего актёра. Камера перемещается, пока он не оказывается в центре кадра, затем останавливается. Здесь мы обрываем кадр и даём приближенный план актёра по той же визуальной оси; мы видим актёра, облокотившегося на спинку стула, в раздумье.

СЛУЧАЙ 11

Техника такая же и для вертикального движения камеры. Камера перемещается от персонажа на переднем плане, чтобы показать открытое окно сооружения на заднем плане, где виден человек в центре окна. Здесь прерываем, чтобы дать приближенный план по той же визуальной оси (рис. 10.10)



10.10 Движение камеры здесь по вертикали. Камера проходит от актёра А, поднимается к актёру В, который виден на переднем плане. Как только камера завершает свой подъём, даётся другой кадр, и мы видим приближенный план актёра В.

Несмотря на то, что эта техника состыковки кадров после движения несколько лимитирована, она очень полезна, когда необходимо визуально приблизить сюжет. Состыковывая кадры после движения, мы отвечаем невольному желанию зрителя увидеть более приближенным планом объект, заинтриговавший его внимание.

ГЛАВА 11

МАНИПУЛИРОВАНИЕ ДВИЖЕНИЕМ НА ЭКРАНЕ

Манера показа движения на экране, соединяя между собой различные его планы, придаёт особую живость тому средству выражения, которым является фильм, В практическом смысле, фильм позволяет варьировать точки съёмки вокруг одного персонажа или группы персонажей.

Когда показывают два плана одного и того же движения, основной принцип состоит в том, чтобы использовать треть движения (начало) в конце первого плана и две трети (заключение) в начале второго. Это необязательное правило, но оно может быть удачной точкой отсчёта. Та жёсткая система правил, которая была создана теоретиками кино в определённое время, впоследствии отвергалась как плохо применимая на практике. Каждое правило может быть опровергнутым, когда знаешь, что опровергается и почему.

В настоящее время точное место, где нужно прервать кадр, чтобы перейти от одного плана к другому, определяется только визуальным сравнением. Нужно порой прокрутить всю плёнку с тем, чтобы найти два изображения, которые могли бы удачно соединяться и в том, что касается положения актёров в кадре, и по направлению движения. Только с опытом приходит возможность "чувствовать" в какой момент нужно прервать кадр и дать новый план.

Естественно, число запечатленных движений может варьироваться, какое-то из них может быть более длительным в одном кадре, особенно, если вы его снимите двумя отдельными планами. Здесь, уже в момент съёмки, нужно найти ту наиболее оптимальную скорость движения в двух и более планах, которые при монтаже должны быть согласованы.

Если, тем не менее, они не согласовываются, то предпочтительнее будет, если более быстрое движение окажется во второй части. Соединение двух, трёх или четырёх планов может дать движение иногда более длительное, иногда менее, чем на самом деле. Например, если первый - сжатый план, а второй - приближенный, то различные части движения могут быть повторены или можно опустить какие-то моменты без ущерба для эпизода с целью более плавного перехода из

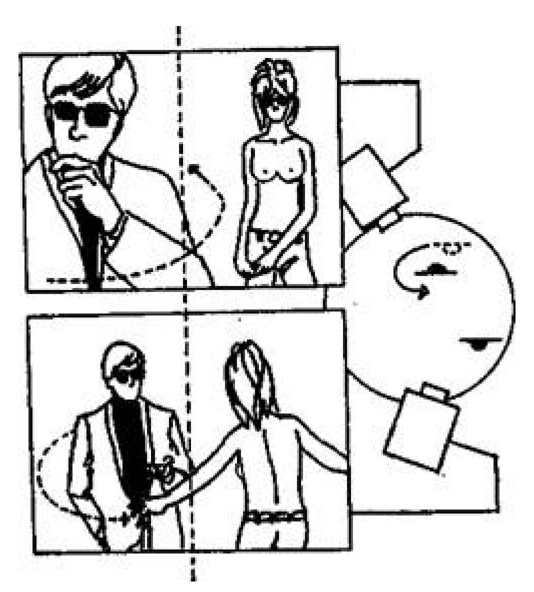
плана в план. Иногда состыковка кадров кажется незаконченной, если движение двух планов не согласовывается точно. Тогда следует опустить какие-то картины с тем, чтобы получить точную и правильную визуальную состыковку. В процессе работы над монтажом опыт и привычка вовремя прервать кадр, почти с первого взгляда определить, где сделать перебивку, приходит очень быстро.

ПОВОРОТ АКТЁРА

Человек, который поворачивается на месте из положения стоя, сидя или лёжа, обычно поворачивается вокруг своего тела под прямым углом (90°), в полоборота (180°) или делает полный круг (360°). Третий вариант менее интересен с точки зрения согласовывания движения. Все эти движения-повороты могут быть сняты тремя из пяти вариантов съёмки по принципу треугольника перемещения камеры (см. рис. 4.7). Нетрудно понять, что система внутреннего контрплана в комбинации с параллельным положением камеры не подходит для съёмок непрерывного движения, в виду излишнего расхождения точек съёмки, предлагаемых такой позицией камеры. Изучим различные возможности.

СЛУЧАЙ 1

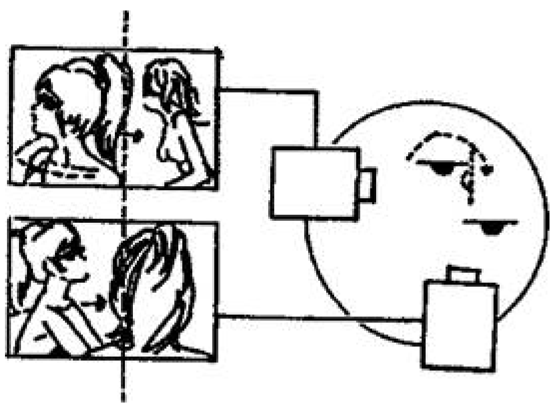
Пара внешних контрпланов может быть использована для съёмки движения-поворота актёра в группе. В первом плане два актера стоят лицом к камере: один на переднем плане, другой чуть подальше. Актёр, который ближе к камере, поворачивается. Движение поворота заканчивается во втором плане. Оба актёра сохраняют одно и то же положение в кадре в обоих планах (рис. 11.1).



11.1 Движение поворота одного актёра разделено на два плана. Оба актёра сохраняют свою позицию. Используется контрплан камеры.

СЛУЧАЙ 2

Этот пример рассматривает поворот на 90°, снятый камерой под прямым углом. Рис. 11.2 показывает два перемещения камеры и расстановку в кадре, которую она отражает. Один актёр перемещается по сцене. Его приближение очень просто констатировать.



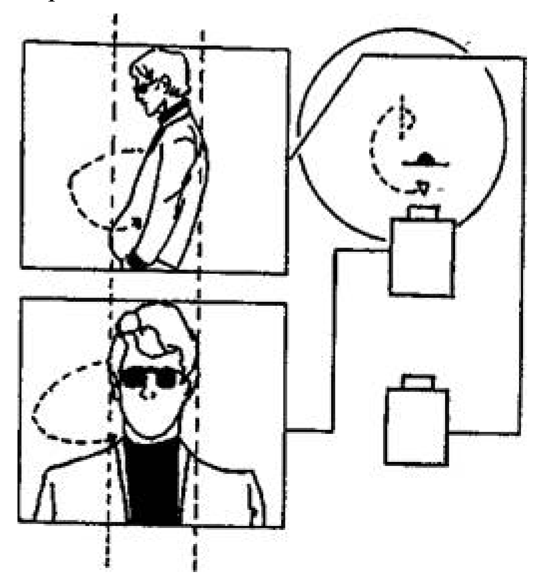
11.2 Угловое расположение камеры используется для съёмки движения-поворота.

СЛУЧАЙ 3

Немного продвигаясь вперёд по одной и той же визуальной оси, используют один из самых распространённых методов обрыва кадра с движением-поворотом персонажа.

Актёр, которого мы видим американским планом в первом кадре, снимается в профиль со стороны экрана. Затем он начинает поворачивать голову к нам. Кадр прерывается и даётся приближенный план актёра, где он заканчивает движение. Теперь он лицом к камере.

Оба кадра сделаны по одной визуальной оси, и актёр находится в одной и той же части кадра в обоих планах: либо в центре, либо в одной из трёх частей, на которые можно разделить кадр. Рисунок 11.3 показывает этот простой способ.



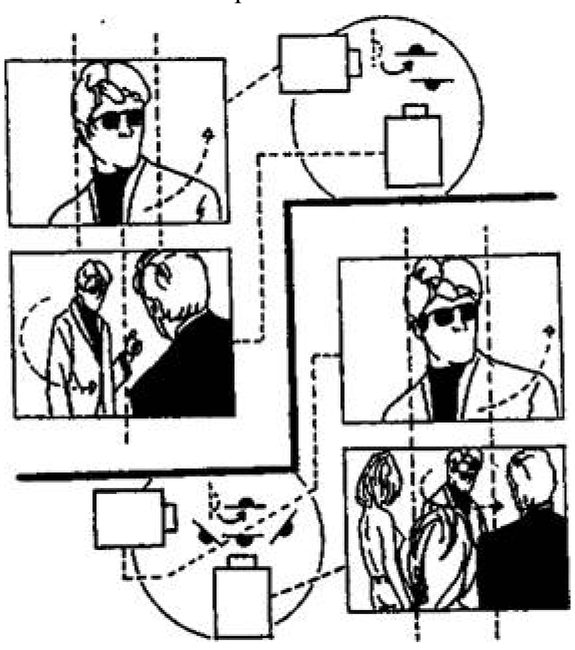
11.3 Продвигая камеру вперёд по той же визуальной оси, можно снять движение-поворот.

СЛУЧАЙ 4

Можно также расширить группу или, напротив, сократить её до одного человека во втором плане. Это происходит в момент состыковки планов с движением.

Рассмотрим несколько примеров, объясняющих различные приёмы. Использование угла даёт два варианта второго плана. В первом плане доминирующий актёр один, лицом к камере. Затем после поворота его в сторону на 90°, мы прерываем кадр, и с позиции камеры под прямым углом по отношению к актеру (который либо с края кадра, либо в центре) даём следующий план.

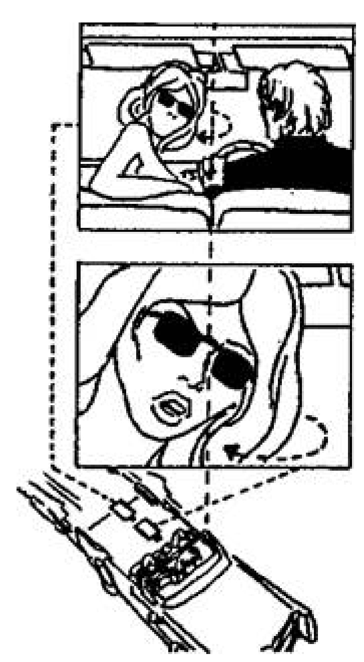
Если актёр в центре, то другие актёры входят в боковую часть кадра, если же доминирующий актёр с края кадра, то вся остающаяся площадь может быть занята новыми актёрами, вводимыми в сцену. Рисунок 11.4 показывает оба варианта.



11.4 Рисунки показывают два возможных варианта второго плана, где присоединяются новые актёры к уже известному нам, доминирующему. Камера расположена под прямым углом по отношению к основному актёру, который соединяет два плана.

СЛУЧАЙ 5

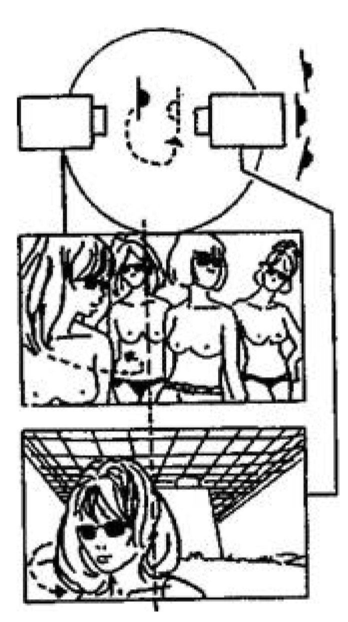
Этот же принцип используется, когда надо увеличить или уменьшить группу актёров, представленную публике. Тогда движение одного из актёров (поворот головы) служит предлогом к тому, чтобы ввести новых персонажей (расширить группу) или исключить кого-то из сцены (рис. 11.5).



11.5 Группа сокращается от двух до одного персонажа: даётся приближенный план актрисы. Акцент ставится на ней и её движении поворота головы.

СЛУЧАЙ 6

Путём комбинации двух контрпланов, внешнего и внутреннего, также можно получить эффект расширения или сокращения группы в кадре (рис. 11.6).



11.6 Приём использования контрпланов, внешнего и внутреннего, вокруг актёра, который поворачивается на месте, визуально ставит акцент на основной актрисе.

Все приведённые примеры касаются актёров, стоящих на твёрдой, неподвижной поверхности. Но если их расположить в движущейся машине или поезде, то и тогда движение поворота актёра будет доминировать над движением фона.

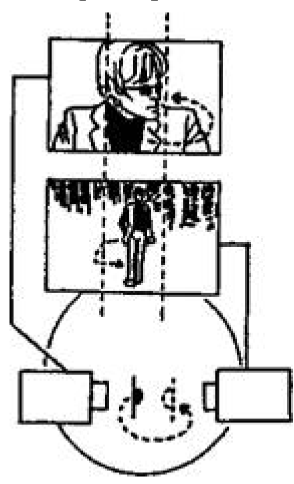
Если съёмка второго плана идёт по той же визуальной оси, движение фона всегда будет в том же направлении. Если использована комбинация внешних контрпланов, движение фона будет в противоположном направлении. Если прибегают к съёмке под прямым углом, с одной позиции камера может снимать фон, с другой, напротив, спрятать его. Можно сделать так, что фон будет виден, но направление его движения будет неопределённым, иногда вперёд, иногда назад.

Во всех этих примерах движение на первом плане доминирует над движением фона, и именно это доминирующее движение должно быть согласовано при состыковке кадров.

СЛУЧАЙ 7

Иногда два фрагмента одного и того же непрерывного движения имеют разные направления. Это бывает, когда один актёр снимается двумя внешними контрпланами, дающими две крайние точки дуги в

180°, которую описывает актёр во время своего поворота (рис. 11.7).



11.7 Когда один актёр в момент поворота снимается двумя внешними контрпланами, получаются два противоположных направления его движения.

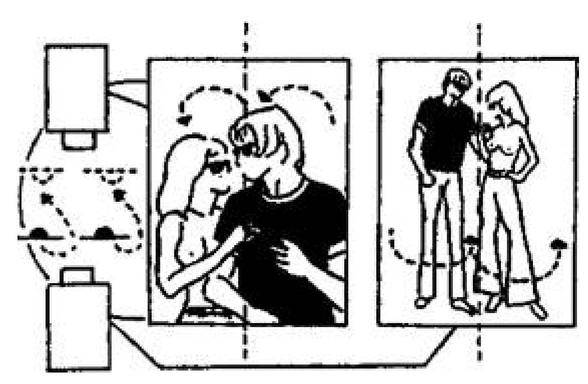
План 1. Актёр приближенным планом, лицом к камере. Он начинает поворот головы и оказывается спиной к камере.

План 2. Контрплан, полным кадром. Наш актёр в центре сцены, спиной к нам, затем он поворачивается к камере и останавливается.

Чтобы смонтировать эти два плана, часть поворота используется в первом, а оставшаяся часть начинает второй план. В первом плане актёр отходит от центра в сторону. Во втором он идёт с обратной стороны в центр. Эти противоположные направления не мешают зрителю, потому что движение поворота актёра ясно для него; движение начинается и заканчивается лицом к зрителю. Внезапные повороты часто снимаются таким образом.

СЛУЧАЙ 8

Внезапный поворот двух персонажей тоже может быть снят по этому принципу. Два актёра начинают поворачиваться одновременно, отходя от нас (из центра экрана в сторону) в первом плане и заканчивают поворот (с обратной стороны по направлению к центру) во втором плане (рис. 11.8).



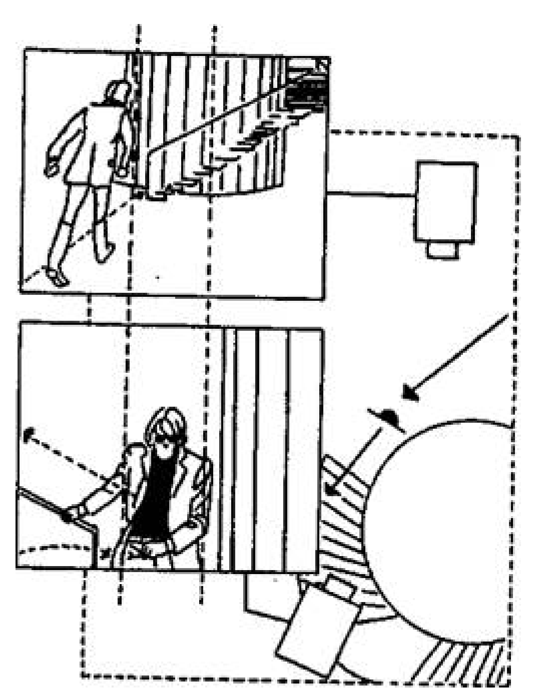
11.8 Два актёра, которые поворачиваются одновременно, меняют своё положение в кадре во втором плане, если поворот снимается с позиции внешнего контрплана.

СЛУЧАЙ 9

Когда актёр поворачивается при ходьбе, то траектория его движения - это дуга.

Если мы хотим изменить направление движения, то достаточно использовать пару внешних контрпланов или производить съёмку под прямым утлом.

Мы не только можем прервать кадр во время движения, но и сохранить позицию актёра в том же секторе кадра в обоих планах. Рисунок 11.9 показывает пример с использованием внешних контрпланов.



11.9 Движение одного актёра должно перейти с одного плана на другой, оставаясь в той же части кадра.

ПОДЪЁМ АКТЁРА

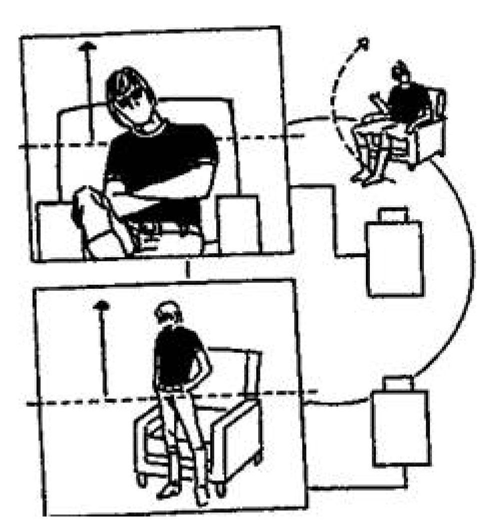
Мы рассмотрели движение - поворот актёра. Теперь рассмотрим ситуацию, где актёр должен встать.

Это вертикальное движение. Не важно какую комбинацию точек съёмки мы используем, чтобы воспроизвести движение подъёма (по той же визуальной оси, прямой угол или внешний контрплан). Движение должно всегда иметь одно направление - вверх.

СЛУЧАЙ 10

Если мы хотим сохранить движение вверх в пределах кадра, лучше всего исходить от среднего плана и затем давать общий план, либо вновь прибегнуть к приближенному плану.

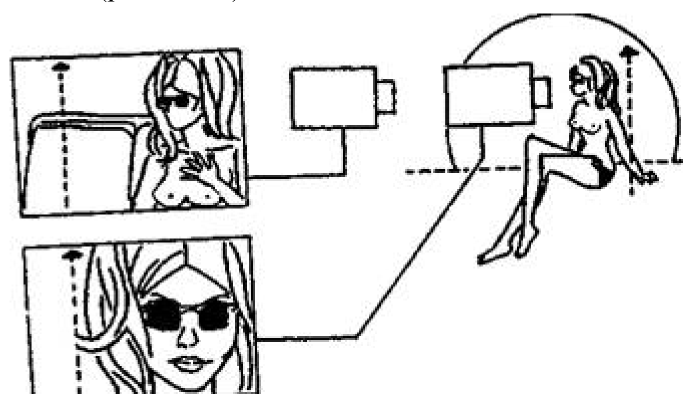
Рисунок 11.10 показывает движение вверх, которое начинается американским планом, а затем даётся полным кадром. Оба плана находятся на одной визуальной оси.



11.10 Для съемки актёра, когда он встаёт, используется общая визуальная ось, по которой перемещается камера, давая второй план.

СЛУЧАЙ 11

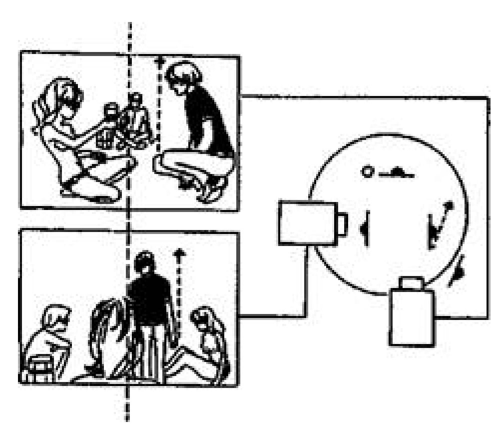
В этом примере движение начинается с американского плана, а заканчивается приближенным планом актёра опять по той же визуальной оси (рис. 11.11).



11.11 Общая визуальная ось используется в обоих планах, но в этом примере, вторая позиция камеры - ближе к актёру, чем первая.

СЛУЧАЙ 12

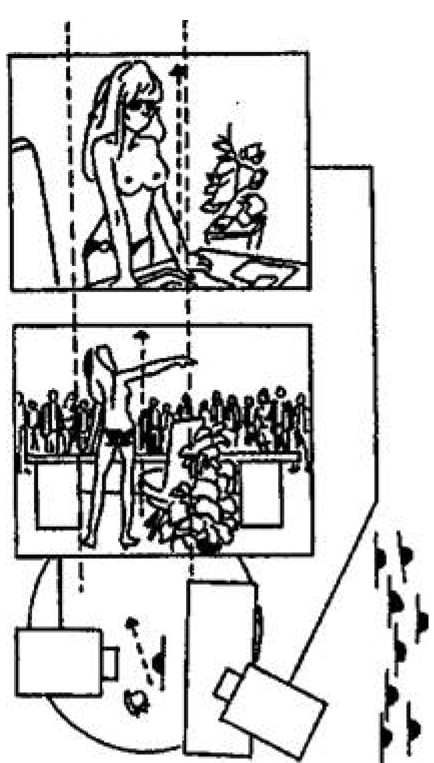
Здесь речь идёт о позиции камеры под прямым углом во время съёмки персонажа, который встает (рис. 11.12).



11.12 Используется позиция камеры под прямым углом для съёмок актёра, который встаёт.

СЛУЧАЙ 13

Комбинация внешнего и внутреннего контрпланов при съёмке сцены, когда актёр встаёт, обеспечивает контраст чисел в кадре (рис. 11.13).



11.13 В этом примере использована комбинация внутреннего и внешнего контрпланов.

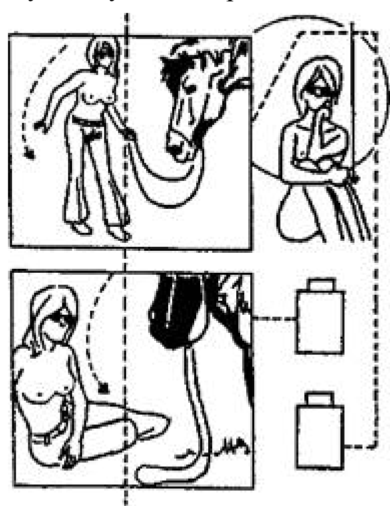
АКТЁР САДИТСЯ ИЛИ НАКЛОНЯЕТСЯ

Чтобы представить полностью момент, когда актёр садится или наклоняется, если это снимается отдельно, используются либо одно и то же направление в двух фазах, либо, реже, противоположные направления.

СЛУЧАЙ 14

Если камера перемещается по одной и той же визуальной оси, движение актёра в момент, когда он садится, может быть снято в одной стороне кадра в обоих планах.

Актёр начинает садиться в первом плане и заканчивает во втором, не перемещаясь в кадре (рис. 11.14) Мы можем перейти от полного кадра к американскому плану и наоборот.



11.14 Для съёмки движения актёра сверху вниз используется общая визуальная ось.

СЛУЧАЙ 15

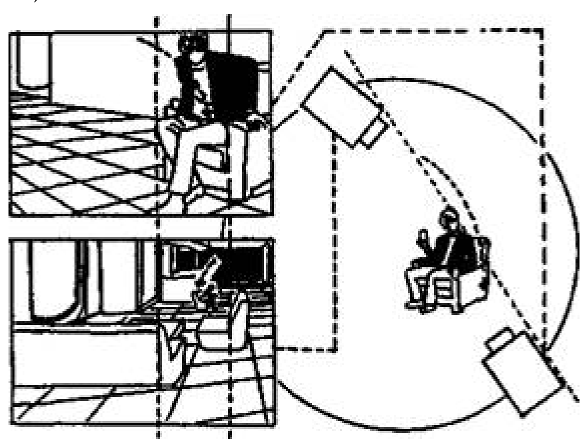
Один актёр садится. Он снимается исходя из внешних контрпланов, которые показывают два противоположных дугообразных движения.

Человеческое тело, по причине своих анатомических особенностей, не может занять сидячее положение иначе, как дугообразным движением. Оно обязательно должно описать нисходящую кривую. Противоположность направлений получается из-

за того, что актёр представлен в профиль в обоих планах.

Рисунок 11.15 показывает, что движение, которое состоит в том, что актёр садится, начинается справа, а заканчивается слева в контрплане. Чтобы быть законченным, движение должно происходить в одном и том же секторе кадра, даже если первый план - это средний план, а контрплан - это общий план.

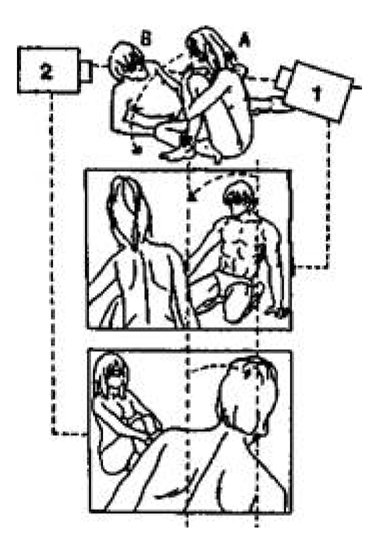
11.15 Позиция к



амеры с обратной точки для показа актёра в момент, когда он садится. Таким образом получаются противоположные направления движения (вниз вправо сначала, а потом влево).

СЛУЧАЙ 16

Движения наклона тела происходят по противоположным направлениям двух частей, составляющих одно непрерывное движение. Пример 11.16 использует внешний контрплан: один актёр наклоняется.



11.16 Актёр, наклоняющийся в кадре вправо, меняет направление наклона при переходе от плана к плану. В первом плане он наклоняется влево к центру, а во втором он наклоняется от центра вправо.

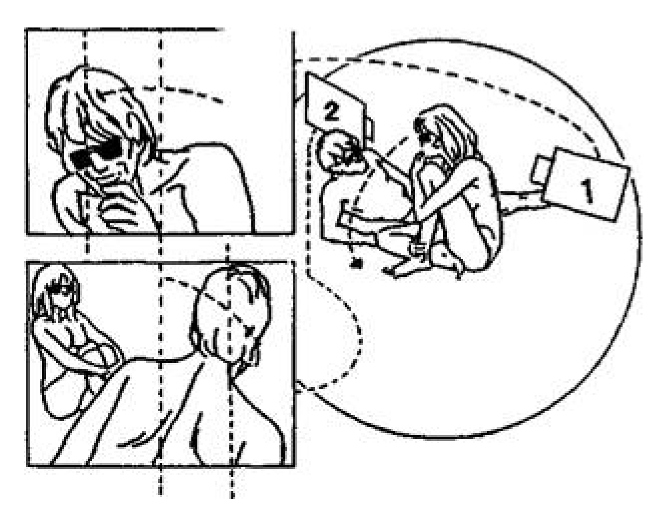
План 1. Актёр В облокотился на правую руку. Его тело перемещается справа к центру кадра, когда он начинает наклоняться.

План 2. Актёр В, в контрплане, заканчивает своё движение наклона, но сейчас оно происходит от центра вправо.

Актёр, который наклоняется, находится всё время в одной и той же зоне кадра, но движение происходит по разным направлениям в каждом плане: вторая часть движения показана во втором плане. Оба актёра сохраняют своё место в кадре в обоих планах.

СЛУЧАЙ 17

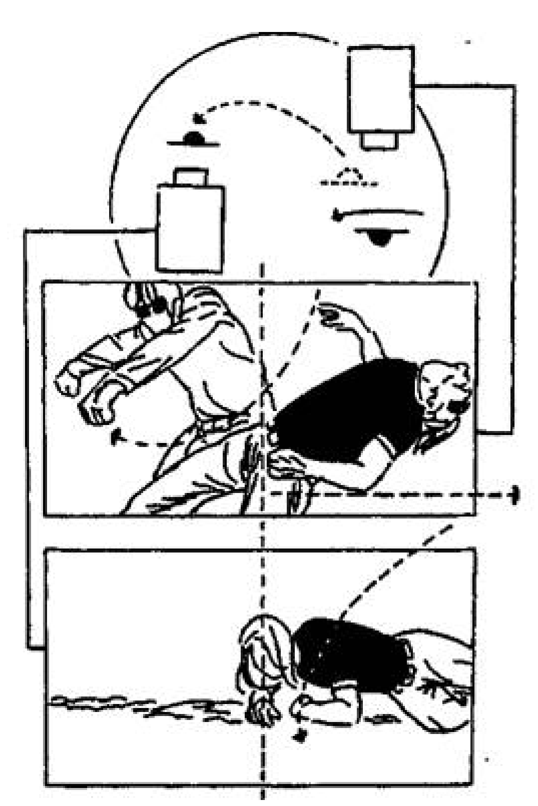
Чередование внутреннего и внешнего контрпланов съёмки актёра в момент наклона может способствовать появлению противоположного направления движения в различных частях кадра. Рисунок 11.17 показывает, что актёр, наклоненный влево, каким мы его видим в плане 1 (внутренний контрплан) движется по направлению от центра влево. Но он завершает своё движение в плане 2, перемещаясь уже из центра вправо. В плане 1 он лицом к нам, а в плане 2 он поворачивается спиной к камере, что и объясняет противоположные направления. Завершаем движение падения, используя внутреннее расположение камеры.



11.17 В этом примере вы видите противоположные направления непрерывного движения, и они подчёркнуты, потому что в первом плане актёр наклоняется от центра влево, в во втором - от центра вправо.

СЛУЧАЙ 18

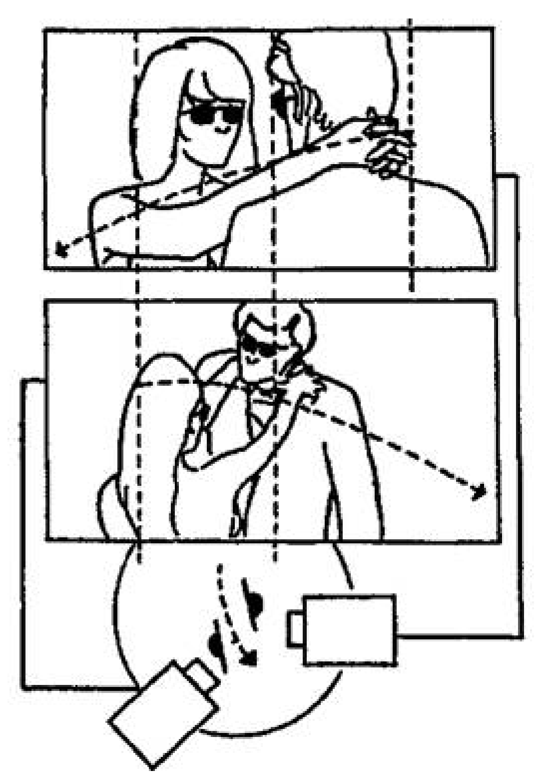
В двух предыдущих примерах мы переходили от вида актёра в фас к виду его со спины. Можно сделать наоборот, соответственно перемещая внутренний и внешний планы расположения камеры. Можно получить контрастирующие направления движения в одном секторе кадра. На рисунке 11.18 вы видите актёра, толкающего другого, и он падает через экран, что даётся внешним контрпланом.



11.18 Противоположные направления непрерывного движения, благодаря использованию внутреннего и внешнего контрпланов.

СЛУЧАЙ 19

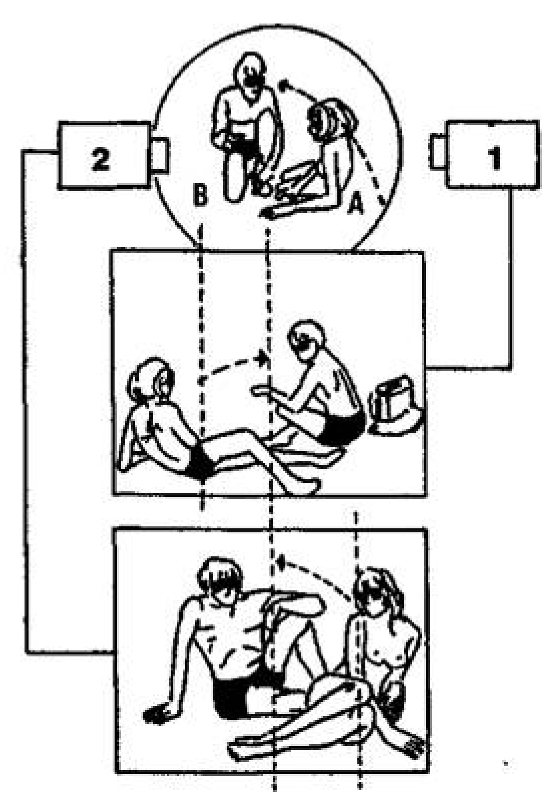
Возможен такой вариант, что два актёра двигаются вместе, наклоняясь в сторону. Это движение раскладывается на две фазы; актёры будут иметь противоположные направления наклонов во внешнем контрплане. Они могли бы двигаться как единое целое. Их расположение оставалось бы постоянным в одной и той же зоне кадра при переходе от плана к плану. Приблизительно треть движения при таком варианте показывается в первом плане, а остальная часть - во втором (рис. 11.19).



11.19 Когда два актёра наклоняются одновременно, контрплан камеры создаёт противоположные направления движения двух персонажей на экране.

СЛУЧАЙ 20

В предыдущих примерах актёры оставались в одном секторе кадра, а этот пример предлагает вариант, где актёр в движении на первом плане перемещается с одной стороны к центру, а заканчивает своё движение во втором плане, перемещаясь с противоположной стороны к центру кадра (рис. 11.20).



11.20 Противоположные направления и изменение положения в кадре достигаются методом, описанном в этом примере. В первом плане актриса, наклоняясь, перемещается слева к центру кадра, во втором плане она перемещается справа к центру кадра. Она постоянно остаётся в центре кадра, а её партнёр перемещается к краю кадра.

План 1. Актёры А и В сидят спиной. Актриса А начинает наклоняться к актёру В. Она перемещается слева к центру кадра.

План 2. Внешний контрплан. Актриса приблизилась к актёру В. Она заканчивает движение, наклоняясь справа к центру кадра.

Первый план был полным кадром двух актёров, второй - приближенный план двух актёров лицом к камере.

АКТЁР ИДЁТ ИЛИ БЕЖИТ

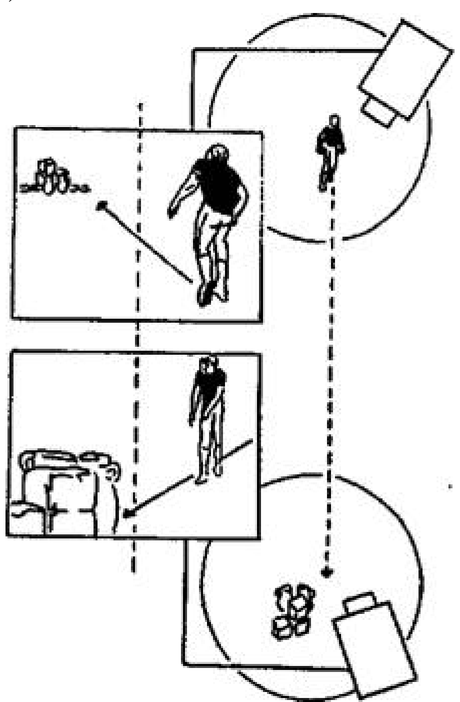
Движения, рассмотренные в предыдущих параграфах, были движениями на месте. А теперь наступило время освободить нашего актёра и разрешить ему ходить и бегать. Бег или ходьба, непрерывные

или с перерывами - это самые распространенные движения при съёмках фильма.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВНЕШНИХ КОНТРПЛАНОВ

СЛУЧАЙ 21

Внешний контрплан, представляющий ходьбу или бег, отражает движение актёра в двух неопределённых направлениях, приближающегося или удаляющегося по прямой линии от камеры. Эти два направления могут быть противоположными для первого представления. Операция не сложная. В первом плане мы видим, как актёр удаляется. Во втором плане - он направляется к нам и останавливается. Треть движения попала в первый план, две трети - во второй (рис. 11.21).



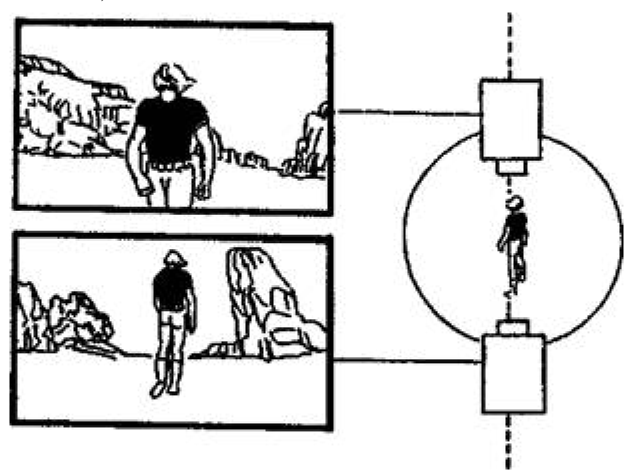
11.21 Внешний контрплан камеры для съёмки линии движения.

Отметим, что обе позиции камеры по одну сторону от линии движения. Что важно, когда объект виден на заднем плане в первом кадре, а затем на переднем плане во втором? Важно, чтобы этот объект занимал одну часть сценического пространства в обоих планах. Для двух планов камера может быть расположена как на одном уровне, так и на разных уровнях. Вместо того, чтобы идти по направлению к

объекту, наш актёр может направляться к человеку, ожидающему его. Используется та же техника. Пропорции траектории в каждом плане могут быть обратными: две трети движения - в первом плане (когда он удаляется), и треть - во втором (направляется к нам).

СЛУЧАЙ 22

Ещё одним приёмом может быть использование двух базовых контрпланов. В первом плане актёр направляется к нам, во втором - удаляется. Он не выходит из кадра ни в одном из планов. Когда, направляясь к нам, он достигает полного кадра, мы переходим ко второму плану, где видим его спиной, удаляющегося в неопределённом направлении, снятого полным кадром или средним планом (рис. 11.22).



11.22 Движение в неопределённом направлении снято с позиции камеры в фас или сзади, сейчас в каждом плане актёр в кадре.

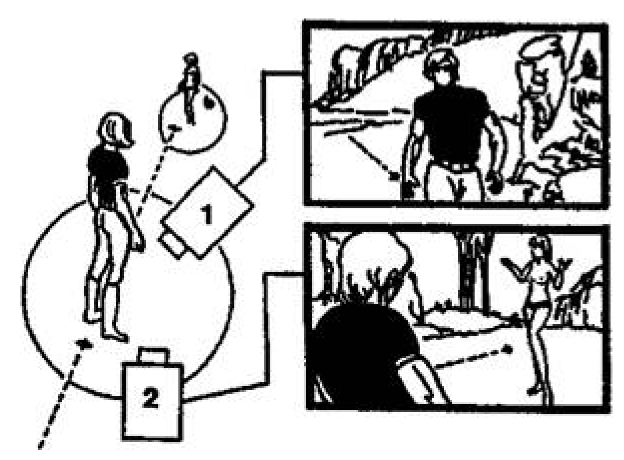
СЛУЧАЙ 23

Движение ходьбы или бега может быть непрерывным движением или движением с перерывом.

Возьмём второй вариант. Движение один раз прерывается на полпути.

Наш актёр приближается, останавливается на мгновение, затем идёт по направлению к своей цели.

Порядок монтажа показан на рисунке 11.23.



11.23 Движение ходьбы с перерывом может быть снято двумя планами.

План 1. Актёр А идёт на нас, останавливается, приближенным планом смотрит за кадр вправо. Он молчит, а возможно, и что-то произносит.

План 2. Контрплан. Актёр А направляется к актёру В, который ждёт его на заднем плане.

СЛУЧАЙ 24

Непрерывное движение в определённом направлении может быть снято, исходя из четырёх позиций камеры, как показано на рис. 11.24.



11.24 Актёр, направляющийся на установленное расстояние, может быть снят с четырёх позиций камеры.

План 1. Актёр А на переднем плане, спиной. Актёр В ждёт на заднем плане. А идёт к нему. Он удаляется от нас.

План 2. Контрплан. Актёр А приближается и останавливается. Он смотрит за кадр вправо.

План 3. Контрплан. Актёр А - на первом плане, спиной; Актёр В виден в глубине кадра. А направляется вновь к актёру В, который ждёт его.

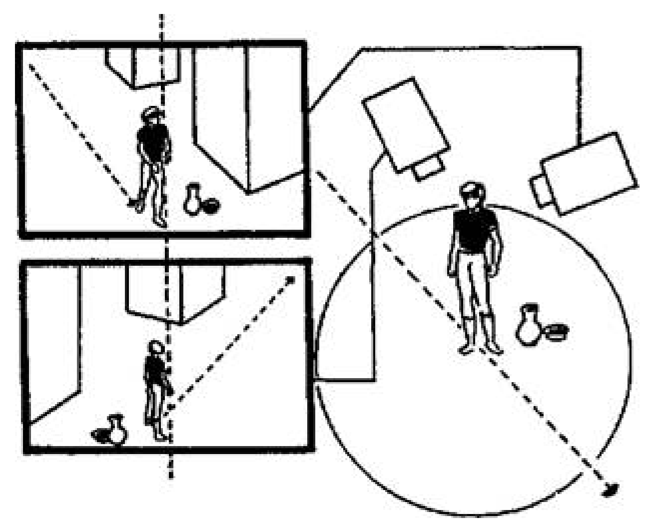
План 4. Контрплан. Актёр В - на переднем плане, спиной. Он ждёт. Актёр А подходит к нему и останавливается перед актёром В.

Актёры постоянно остаются в одном ж том же секторе кадра во всех планах, где представлено движение актёра в виде фрагментов.

СЛУЧАЙ 25

Если движение с неопределённым направлением, где актёр идёт

или бежит, снимается с двух позиций с верхней точки, актёр в одной позиции будет подниматься вверх, в другой - опускаться вниз (рис. 11.25).

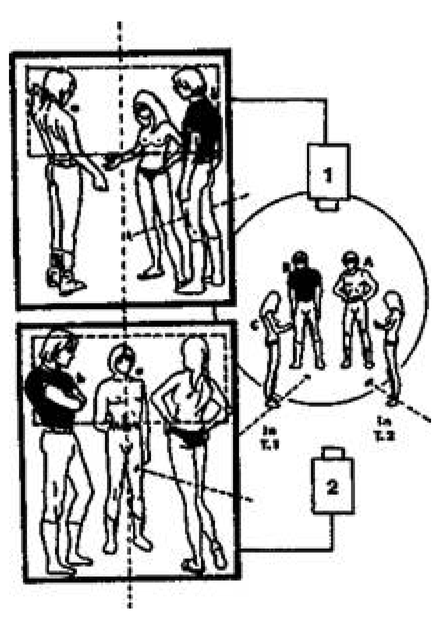


11.25 Движение в неопределённом направлении, снятое с двух позиции с верхней точки, будет представлено сверху вниз в первом плане и снизу вверх - во втором.

Когда мы переходим от одного плана к другому, предметы или люди, которые, окружают актёра в движении, переместятся из одной части кадра в другую.

СЛУЧАЙ 26

Движение, снимаемое из двух внешних противоположных позиций, не всегда имеет неопределённое направление. Чаще всего, актёр движется по диагонали, которая начинается в одной части кадра, затем пересекает кадр в центре. Пять предыдущих примеров, которые мы использовали, показывают такое движение, где актёр может идти или бежать по наклонной. Иногда, направление этой наклонной может перейти в непрерывное движение, как это происходит в нашем следующем примере, показанном на рисунке 11.26.



11.26 Иногда направление движения меняется во втором плане, чтобы создать впечатление непрерывного движения в первом и во втором планах.

Реальное направление актрисы С меняется от первого плана ко второму плану таким образом, что на экране она появляется в непрерывном движении в обоих планах. В двух планах, на которые разделено это движение, актриса перемещается в той же части кадра справа к центру по диагонали. В первом плане актёры А и В поворачиваются спиной к камере. Актрису С мы видим, проходящей за спиной актёра В и направляющейся к центру кадра.

Когда мы делаем перебивку и даём затем контрплан, то актёры А и В находятся в противоположном расположении в кадре, лицом к камере. Актриса С, которую мы видим на первом плане в правой части кадра, отдаляется от нас к центру кадра и останавливается лицом к другим актёрам.

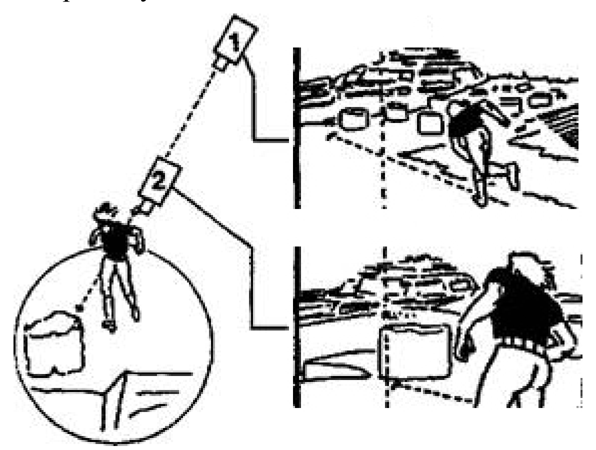
Вторая фаза движения ложная, так как контрплан второй позиции меняет направление движения актрисы: она должна перемещаться слева к центру.

Чтобы достичь ощущения непрерывности движения, меняют направление движения, давая во второй фазе движению такое же направление, как и в первой.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБЩЕЙ ВИЗУАЛЬНОЙ ОСИ

СЛУЧАЙ 27

Теперь исследуем движение ходьбы или бега, снимаемое исходя из двух позиций камеры, расположенных по той же визуальной оси - непрерывные движения ходьбы вперёд, назад, перед камерой, ходьба по прямой линии или по наклонной, производимые в одном секторе кадра. Рисунок 11.27 иллюстрирует простой способ съёмки движения-бега. Актёр перемещается с первого плана в более отдалённую точку. Две трети его пути сняты в первом плане. Во втором (немного ближе по той же визуальной оси) актёр (ближе к камере) направляется к своей цели, останавливается. Прерываем кадр в движении, чтобы снять вторым планом треть пути.



11.27 Обе позиции камеры для съёмки бегущего человека находятся по одной визуальной оси.

Актёр перемещается в одном секторе кадра в двух планах справа к центру. Если он направляется в другую сторону, то, естественно, мы должны изменить направление таким образом, чтобы он двигался слева к центру в обоих планах. Всё время один и тот же принцип, важно его знать, а применение его на практике не сложно.

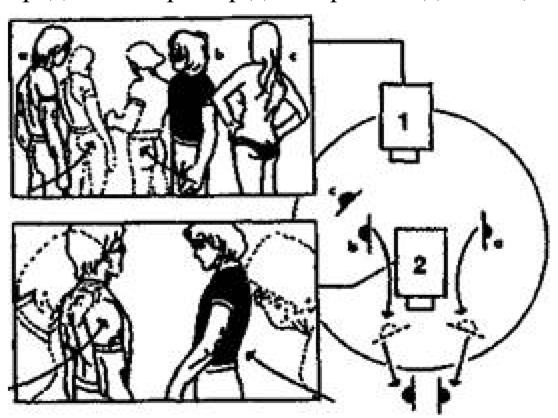
Чтобы произвести эту съёмку, в первом плане актёр бежит или идёт из одной точки в другую. Затем камера приближается к актёру. Актёр - прямо перед камерой, спиной. Начинаем производить съёмку, заранее попросив актёра проделать оставшийся путь. Потом, при монтаже, мы обрываем кадр во время движения, даём сначала последнюю часть первого плана, а затем - статичную часть второго.

СЛУЧАЙ 28

Такое же решение используется при съёмке двух персонажей,

удаляющихся от камеры.

Рис. 11.28 предлагает пример для короткой дистанции.



11.28 Два актёра, отдаляющиеся в неопределённом направлении, могут быть сняты из двух положений камеры, расположенных на общей визуальной оси.

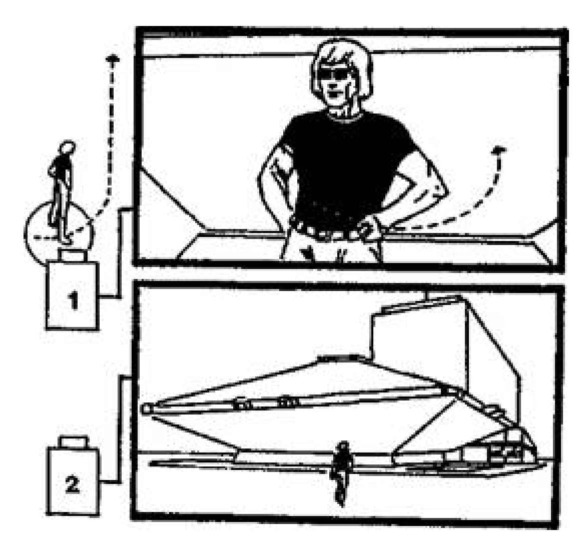
План 1. Полный кадр. Актёры А, В и С разговаривают. Затем В и А поворачиваются и вместе уходят.

План 2. Средний план. Положение немного ближе по той же визуальной оси. Актёры А и В рядом с камерой останавливаются и прекращают говорить.

Актёры делают не более пяти шагов для преодоления предложенной дистанции. Три шага они делают в первом плане и два - во втором. Добавляется и контраст чисел во втором плане, путём исключения актёра (актрисы С).

СЛУЧАЙ 29

В предыдущих примерах вторая позиция камеры была более приближенной по той же визуальной оси, но можно и наоборот отдалить камеры (рис. 11.29).



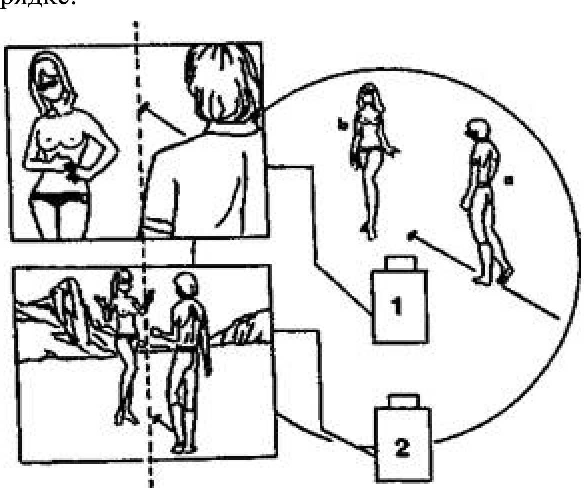
11.29 В этом примере второе положение камеры - дальше от места, которое должно быть показано на экране, чем в предыдущих примерах, по той же визуальной оси.

План 1. Американский план. Актёр - лицом к камере. В центре кадра. Он разворачивается и уходит.

План 2. Общий план. Актёр в центре, продолжает удаляться.

СЛУЧАЙ 30

В предыдущем примере первый план охватывает короткую дистанцию, которую преодолевает актёр, а второй план - длинную дистанцию. Рисунок 11.30 предлагает то же визуальное решение, но в обратном порядке.



11.30 Актёр в движении заканчивает своё действие полным кадром.

План 1. Американский план. Актёр А стоит спиной к камере и с правой части кадра направляется по косой к актрисе В, которая ждёт его в глубине кадра слева. Как только А оказывается рядом с В, обрываем.

План 2. Та же визуальная ось. Полный кадр. Актёр А (в центре) делает два шага в сторону В и останавливается рядом с ней.

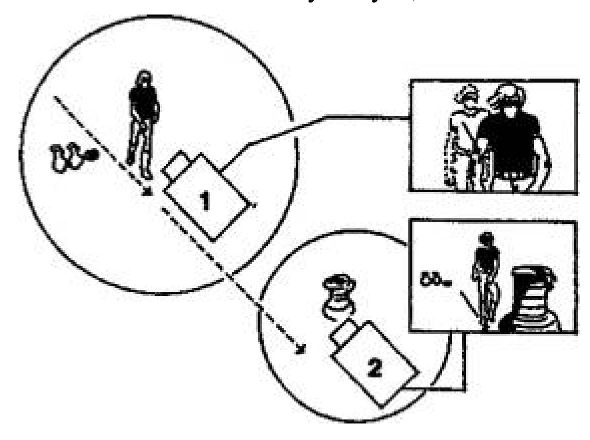
Главное в этой технике, чтобы персонаж закончил своё движение в начале второго плана в центре кадра. После одного или двух шагов он должен остановиться. Тот же принцип применим к плану полным кадром или к среднему плану.

СЛУЧАЙ 31

Теперь обратимся коротко к тем примерам, когда актёр не удаляется от нас, а, наоборот, приближается.

В первом из таких планов, человек или объект (машина) приближаются в центре полным кадром. Когда кадр исчерпан (то есть тело увидено нами полностью или иногда достаточно, чтобы голова касалась предела кадра), обрываем и даём план 2. Второй план по той же визуальной оси даётся полным кадром.

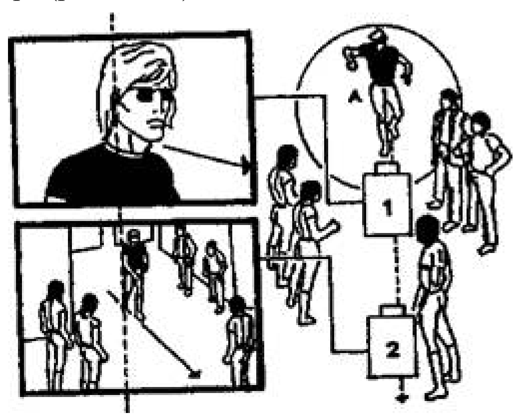
Человек, находящийся в центре сцены, ещё раз приближается к нам и останавливается на первом плане. Эффект расширения визуального поля во втором плане - движение приближения актёра, увеличивающего его на экране, визуально требует возвращения назад с целью напоминания сюжета, а затем показа финального этапа его пути. Первая фаза этого прерывистого движения служит визуальному знакомству актёра с публикой, либо объяснению его намерений и чувств. Рисунок 11.31 показывает эту ситуацию.



11.31 Движение по направлению к камере в двух планах может быть снято с двух позиций камеры, расположенных по одной визуальной оси. Движение, использованное в двух планах, почти однородно, но можно прибегнуть к съёмке с верхней точки или с противоположной верхней точки во втором плане, чтобы дать контраст с первым.

СЛУЧАЙ 32

Следующий пример очень широко используется режиссёрами для съёмки процесса начала ходьбы. Используется повторное движение в одной части кадра (рис. 11.32).



11.32 Начало движения, то есть момент отхода, снимается приближенным планом, а затем полным кадром по общей визуальной оси. Наблюдается повтор фрагментов движения.

Сначала мы видим актёра приближенным планом справа; он смотрит за кадр. Затем он отходит от этого места. Его голова описывает диагональ от центра вправо. Когда его лицо касается края кадра, делается обрыв и даётся второй план (полным кадром), чуть дальше, по той же визуальной оси. Актёр направляется по диагонали вправо.

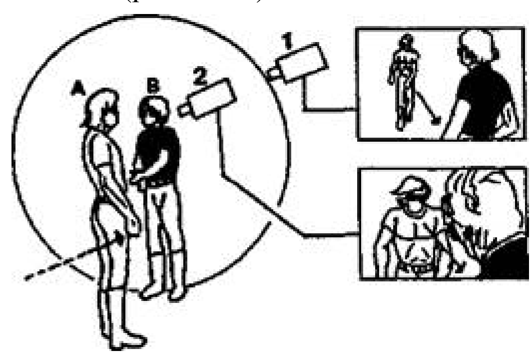
СЛУЧАЙ 33

Сейчас пример, когда в кадре, где персонаж быстро приближается, фигурирует статичный объект. Актёр В американским планом, спиной к камере, справа в кадре; идёт актёр А, который быстро приближается по прямой линии (с левой стороны кадра).

Второй план - это приближенный план, немного с более близкого расстояния, чем первый, по той же визуальной оси. Второй план даёт

В впереди справа, спиной к камере, очень крупным планом. Актёр А слева останавливается и подходит (лицом к В).

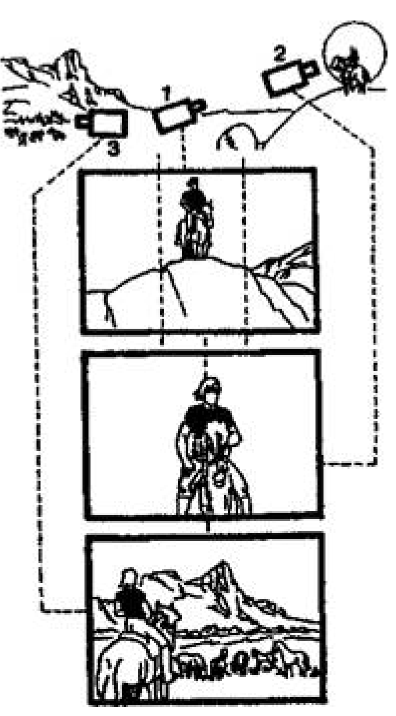
Две трети движения показаны полным кадром, остальное - приближенным планом (рис. 11.33).



11.33 Движение, обозначающее приближение актёра (в двух планах).

СЛУЧАЙ 34

Два положения камеры на одной общей визуальной оси могут использоваться дважды для съёмки движения с перерывом, такого, например, как показано на рис. 11.34.



11.34 Каждая из точек съёмки используется дважды, чтобы показать прерывистое движение актера, который приближается, затем останавливается, чтобы осмотреть местность, и вновь продолжает путь.

План 1. Всадник один в центральной третьей части экрана. Мы видим его довольно отдалённо, наклоненным к холке лошади, он движется по косой слева к центру.

План 2. Американский (или средний) план. Всадник с левой стороны приближается к нам и останавливается на половине кадра, смотрит вправо.

План 3. Перебивка. Табун лошадей пасётся в прерии. Этот план показывает, что видит всадник.

План 2. Американский план. Всадник, в центре кадра, опять начинает двигаться до того момента, когда его силуэт касается правого края кадра.

План 1. Полный кадр. Всадник в центре кадра. Он перемещается вправо, приближаясь к нам. Его движение в этом плане постоянно остаётся в центральной части кадра.

План 3. Контрплан, полным кадром. Табун лошадей в прериях, всадник, в центре на первом плане, отдаляется от нас и направляется к табуну.

План 1 и план 2 были использованы дважды, чтобы показать движение всадника с перерывом. Отметим, как эти планы использовались в первый раз: была взята только левая часть кадра для обоих планов.

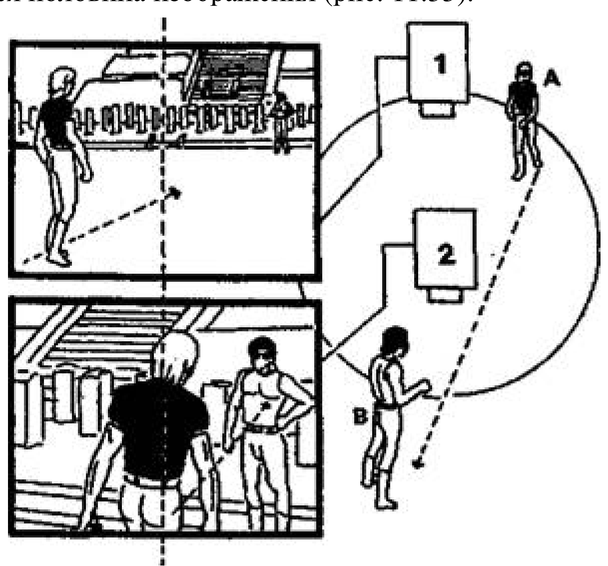
После перебивки, с двух точек съёмки, всадник показан перемещающимся из центра вправо.

Правая и левая части экрана использованы попарно с повторным движением в каждом секторе перед заменой плана. Эпизод был выстроен следующим образом: левый сектор (два раза) - перебивка - правый сектор (два раза) - контрплан (то же положение, что и в перебивке). В первом плане всадник спускается с холма в долину, украшая, таким образом, эпизод и доказывая правомочность перебивки, показанной позже, где потом оказывался и актёр. Фон перебивки и контрплана мог бы быть и другим, по сравнению с фоном, где находился актёр.

Путём чередования двух планов две местности кажутся одной и той же. Это манипулирование временем и местностью очень часто используется в кинематографе по практическим соображениям. Если позволяет ситуация во время съёмки, то очень удобно прибегнуть к этой технике.

СЛУЧАЙ 35

Для съёмки движения по диагонали через экран в каждом плане используется половина изображения (рис. 11.35).



11.35 Движение по диагонали через экран, использует в каждом плане половину кадра.

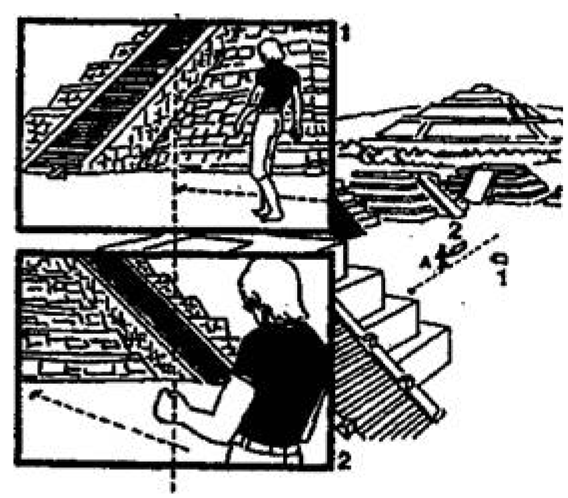
Актёр А, на переднем плане, полным кадром, идёт по диагонали к актёру В, видному общим планом в глубине кадра. Когда А достигает центра кадра, кадр обрывается, и даётся средний план. В этом втором плане актёр А расположен на той же визуальной оси, в центре; он продолжает свой путь, отдаляясь от кадра, по диагонали от центра вправо, затем останавливается лицом к В, который постоянно остаётся в правой части кадра, в обоих планах.

ПОЛОЖЕНИЕ КАМЕРЫ ПОД ПРЯМЫМ УГЛОМ

Движение, происходящее в глубине кадра, чаще всего снимается из положения камеры под прямым утлом, так как этот метод даёт наибольшую амплитуду. Общая визуальная ось для двух точек положения камеры, ограничения видимости движения на экране - всё это поддерживает движение в сокращённом пространстве. Положение камеры под прямым углом обеспечивает комбинацию движений вдоль экрана и поперёк, либо движений в неопределённом направлении.

СЛУЧАЙ 36

Движение в следующем примере снимается в половине кадра, используя положение камеры под прямым углом. В первом плане актёр пересекает половину кадра, затем в следующем плане, он перемещается по диагонали в другую половину изображения (рис. 11.36).



11.36 Другой вариант движения, занимающего половину

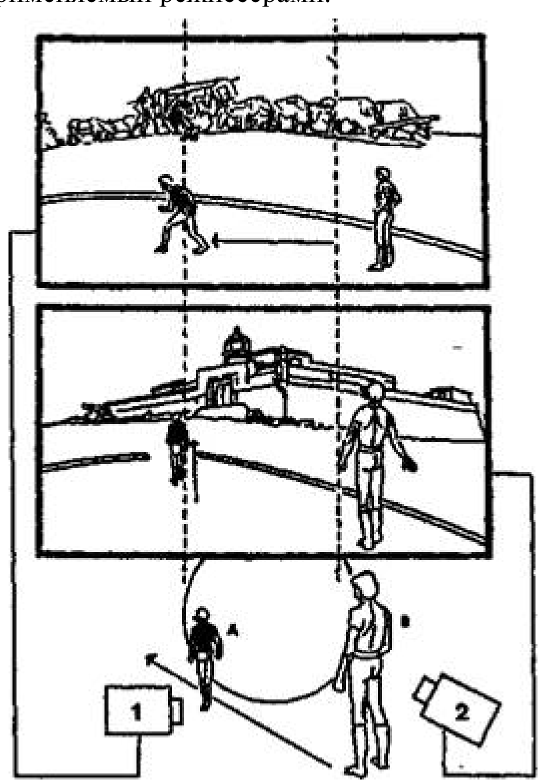
изображения в каждом плане. Положение камеры под прямым углом.

План 1. Актёр А, справа от края кадра направляется к центру. Когда он подходит, кадр меняется.

План 2. Приближенный план. Актёр А спиной занимает правую половину экрана; он отходит в левую сторону по диагонали. Останавливается на заднем плане.

СЛУЧАЙ 37

Актёр, перемещающийся из одного места в другое, не покидая пределов кадра, может пройти очень длинную дистанцию, если используется два плана под прямым углом, при условии, что во втором плане направление не определено. Рисунок 11.37 иллюстрирует метод, очень часто применяемый режиссёрами.



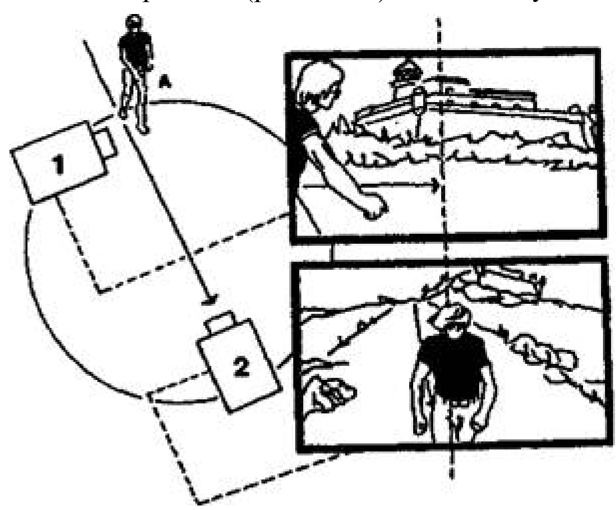
11.37 Камера расположена под прямым углом, чтобы показать актёра, который начинает движение.

А пересекает изображение справа налево. Когда он достигает третьего сектора слева, кадр обрывается. Следующий план дан с позиции под прямым углом, мы видим актёра, отдаляющегося от нас.

Конец первого плана и начало второго - это та же часть изображения, что является важным условием данной техники. Если персонаж в движении не имеет определённой позиции, переход от кадра к кадру не будет плавным.

СЛУЧАЙ 38

Чтобы снять момент начала движения, порядок использования планов может быть обратным (рис. 11.38) описанному выше.



11.38 Положение под прямым углом для съёмок движения, занимающего центр сцены и служащего центром при смене кадров.

Актёр А с левого края кадра, в первом плане перемещается к центру. Даём затем второй план, где актёр А в центре, снятый общим планом, приближается по неопределённому направлению.

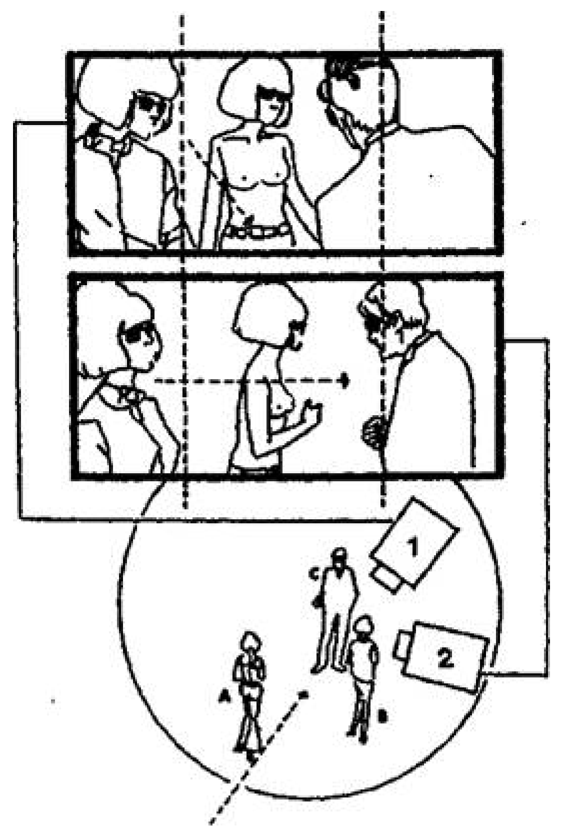
Для первого плана: контрплан, в котором актёр двигается к камере; направление не определено, когда он подходит, и виден американским планом, дается следующий план, где он перемещается из центра в сторону (американский план). Эта техника возможна, но используется довольно редко. Она требует, чтобы актёр в движении был скадрирован в обоих планах таким образом, чтобы движение второго плана было удалением или приближением его силуэта. Состыковка кадров здесь очень проблематична.

СЛУЧАЙ 39

Когда движение, неопределённое в первом плане, заканчивается движением в половине кадра во втором плане, актёр в движении не обязательно должен входить в кадр с одной из сторон кадра. Он может

появиться из-за спины одного из персонажей, уже присутствующих на первом плане. Тогда усиливается его горизонтальное движение.

На рисунке 11.39 мы видим, что в первом плане актриса А направляется к нам в центральной части кадра. Когда она оказывается рядом с актёром В, кадр обрывается и даётся второй план, где А выходит из-за спины актёра В и пересекает изображение, останавливаясь в центре кадра между неподвижными актёрами В и С.



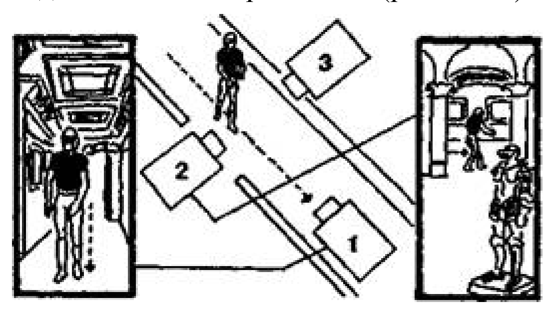
11.39 Расположение камеры под прямым углом при съёмках движения в центре кадра в обоих планах.

Чтобы снять актрису А, отдаляющуюся после того, как она переговорит с С, нам остаётся лишь поменять планы, используя те же перемещения камеры.

Когда А исчезает за спиной В (что видно в начале второго плана), обрывается кадр. Даётся первый план, где А удаляется в неопределённом направлении.

СЛУЧАЙ 40

Использование открытой двери или другого типа отверстия, показанного в первом плане, используется для лучшей кадрировки фрагментарного движения во втором плане (рис. 11.40).



11.40 Другой вариант положения камеры под прямым углом для съёмок движения в центре кадра в двух планах.

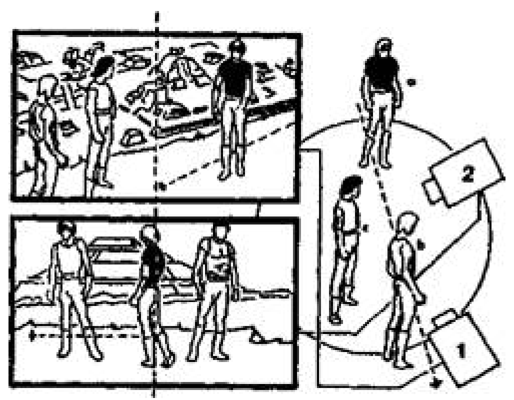
План 1. Актёр идёт по коридору, по направлению к камере. Когда он достигает двери слева, обрываем кадр и даём...

План 2. Интерьер комнаты, видна открытая дверь. Актёр появляется в проёме двери, смотрит в камеру.

Даны два этапа движения в центре изображения: актёр перемещается слева к центру во втором плане, так как дверь находилась по левую сторону коридора. Но если, напротив, дверь была бы справа (положение 3, рис. 11.40), актёр был бы виден появляющимся справа.

СЛУЧАЙ 41

Если в первом плане приближение по косой, второй план должен быть дан по ту же сторону от линии движения (рис. 11.41)



11.41 Расположение камеры под прямым углом для съёмок

движения, занимающего различные половины изображения в каждом плане.

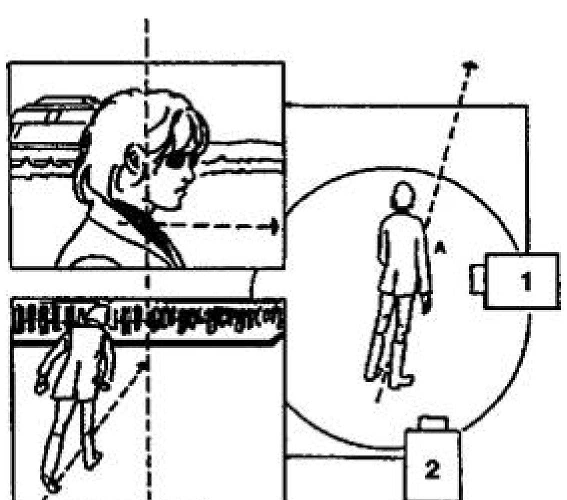
План 1. Актёр А перемещается по косой с правой части к центру. Он пересекает кадр по диагонали с заднего плана к центру. Когда он проходит между В и С, кадр обрывается и даётся...

План 2. Средний план. Актёр А идёт от центра влево, затем останавливается там.

Оба плана были сжатыми и центр экрана был использован для состыковки движения.

СЛУЧАЙ 42

Теперь рассмотрим случай в первом кадре движение происходит от центра к краю, а во втором - от противоположного края экрана к центру (рис. 11.42), к примеру, противоположно увиденному на этом рисунке.



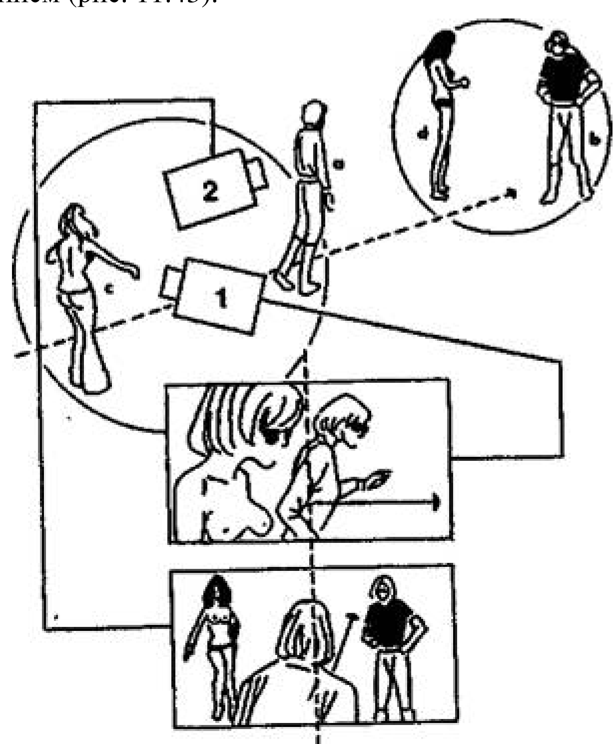
11.42 Ещё один вариант съёмки начала движения актёра; позиция камеры под прямым углом.

Актёр А в центре, смотрит вправо. Направляется вправо. Когда он достигает правого края кадра, кадр обрывается, и дается второй план, где А показан спиной, идущим по диагонали слева к центру кадра.

СЛУЧАЙ 43

Система позиций камеры под прямым утлом в съёмках актёра, который идёт или бежит, позволяет согласовывать кадры с различной площадью, занимаемой актёром на экране. Актёр А пересекает экран

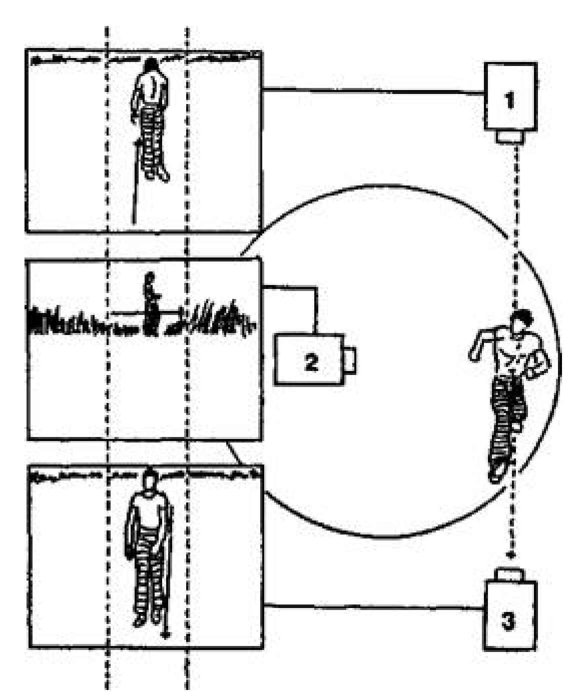
(из центра в сторону) в первом плане, удаляясь от С. Во втором плане он уже в центре (средним планом, спиной, скадрирован от пояса до головы), удаляется по диагонали, вправо, по направлению к В. Актриса D, слева, в кадре, на заднем плане, наблюдает за его передвижением (рис. 11.43).



11.43 Две противоположные зоны соединяются движением актёра, снимаемым камерой под прямым углом.

СЛУЧАЙ 44

И наконец, случай, где три точки съёмки (одна под прямым углом к двум другим) служат показу на экране человека, который бежит. В этом примере есть одна особенность: движение остается в центре кадра во всех трёх планах (рис. 11.44).



11.44 В этом примере вторая точка расположения камеры находится под прямым углом к двум первым. Движение актёра постоянно остаётся в центральной части кадра во всех трёх планах.

План 1. Полный кадр. Сбежавший заключённый в центре кадра, отдаляется от нас; бежит (в неопределённом направлении) по пустынной болотистой местности.

План 2. Общий план. Очень маленький, вдалеке, заключённый пересекает бегом центральную часть кадра слева направо.

План 3. Полный кадр. Мы видим человека в центре кадра (далеко), он идёт на камеру, приближается и останавливается на переднем плане (средний план), чтобы отдышаться.

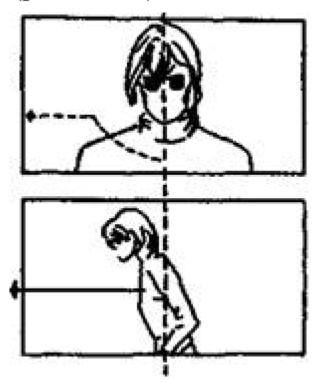
Всё действие сосредоточено в центре экрана, и зрителю легко следить за действием, несмотря на очень маленькое, порой, изображение.

ДВИЖЕНИЕ, ПЕРЕСЕКАЮЩЕЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ

Когда два фрагмента одного непрерывного действия показываются в пределах одного кадра, движение, пересекающее изображение, может быть использовано для того, чтобы показать приход и уход актёра.

СЛУЧАЙ 45

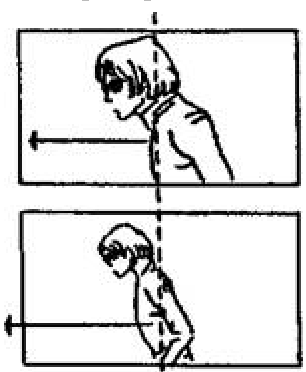
Ситуация проста: на первом плане актёр (в центре лицом к камере) поворачивается, прежде чем направиться влево. Его лицо постоянно видно в кадре, но когда оно достигает левого края кадра обрываем кадр и даём американский план, где актёр, расположенный в центре, выходит из кадра влево (рис. 11.45).



11.45 Движение, пересекающее изображение, виденное с двух позиций камеры по одной визуальной оси.

СЛУЧАЙ 46

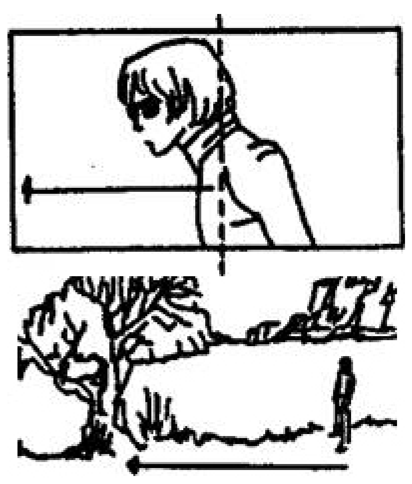
Этот пример отличается от предыдущего лишь тем, что актёр в первом плане уже в профиль. Его движение в первом плане похоже на движение в предыдущем примере, а во втором плане - абсолютно такое же, как в предыдущем примере.



11.46 Пример сходный с предыдущим, только актёр в профиль уже в первом плане.

СЛУЧАЙ 47

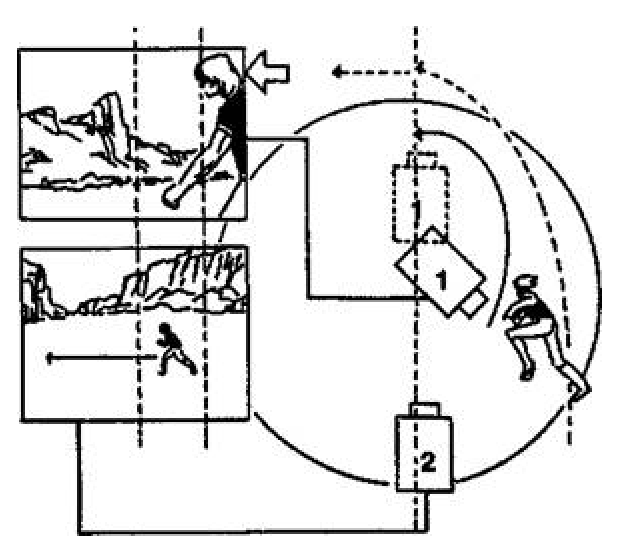
Вариант, показанный на рисунке 11.47, использует вторым планом общий план. Первый план схож с первым планом предыдущего примера: когда лицо достигает края кадра, обрываем кадр и даём общий план, где крошечный силуэт актёра, справа, медленно направляется влево и останавливается.



11.47 Различие этого примера и двух предыдущих в том, что здесь второй план - это общий план. Актёр не должен выходить из кадра во втором плане, как это было в предыдущих случаях.

СЛУЧАЙ 48

Эта техника состоит в том, чтобы при последовательных планах держать движение постоянно в одном секторе кадра. Она помогает также соединению статичного плана и плана в движении, которые дают движение через экран в одной части кадра (рис. 11.48).

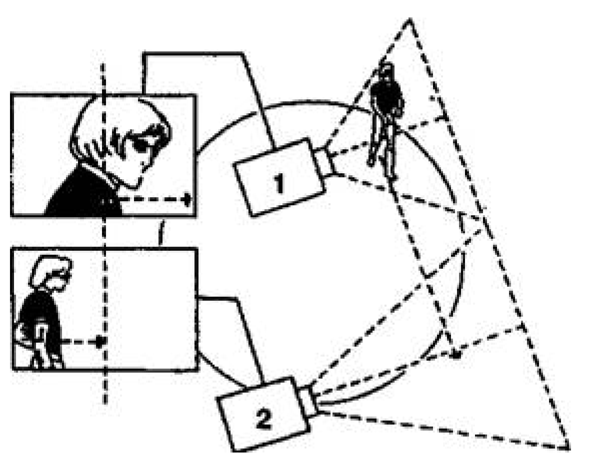


11.48 Если актёр постоянно находится в одной части кадра, то статичный план и план в движении легко согласовываются.

Актёр на первом плане, бежит справа налево (кадрирован в правой части кадра, американским планом, съёмка двигающейся камерой). Положение его тела совпадает в конце этого плана с началом следующего, где он снят полным кадром фиксированной камерой. Во втором плане он бежит справа налево и останавливается. Обе точки съёмки находятся по одной визуальной оси. Такое решение часто применяют, чтобы заключить эпизод с движением, где актёр идёт или бежит через экран.

СЛУЧАЙ 49

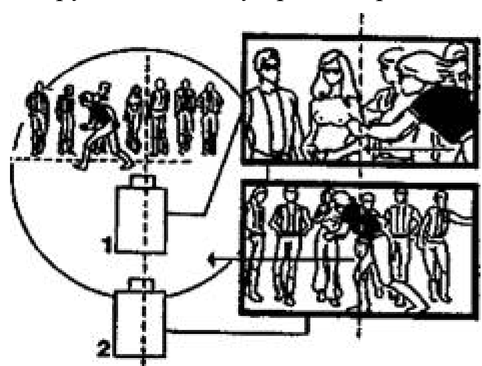
Здесь горизонтальное движение снимается с использованием противоположных частей кадра, при условии, что движение постоянно в одном направлении. В первом плане (приближенный план) актёр идёт из центра вправо, к краю кадра. Во втором плане (полным кадром), он идёт слева к центру и останавливается (рис. 11.49)



11.49 Чтобы снять горизонтальное движение с двух параллельных позиций камеры, меняют положение актёра в кадре в каждом плане. В первом плане актёр идёт из центра в сторону, во втором - с противоположной стороны в центр.

СЛУЧАЙ 50

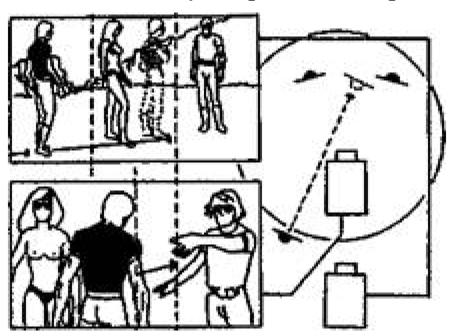
Последовательно используя положение в кадре: сторона - центр, центр - противоположная сторона по общей визуальной оси - рисунок 11.50 показывает персонаж лицом к группе. Этот человек, показанный в профиль, в первом плане с правой стороны направляется сначала к центру. Затем кадр обрывается и даётся полный кадр всей группы, где человек идёт вдоль группы к левому краю кадра.



11.50 Горизонтальное движение представлено движением от края кадра в центр в первом плане, и от центра к противоположному краю во втором плане. Оба плана на одной визуальной оси.

СЛУЧАЙ 51

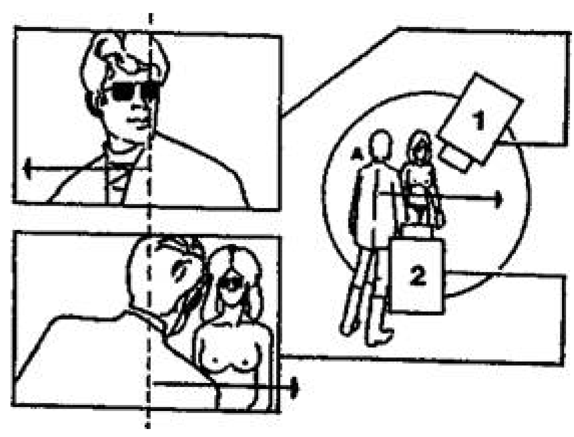
Появление персонажа снимается таким же образом, но в обратном порядке: он приходит (сжатый план), перемещаясь справа к центру и вторым планом (американским или приближенным) идёт от центра влево, делая один-два шага. Можно получить небольшую вариацию, повторяя движение в части кадра: актёр входит в кадр с одной стороны и пересекает приблизительно две трети кадра (рис. 11.51). Затем кадр обрывается и даётся приближенный план по той же визуальной оси, где актёр перемещается от центра к краю оставшейся части кадра. Повтор во втором плане использует третью центральную часть кадра.



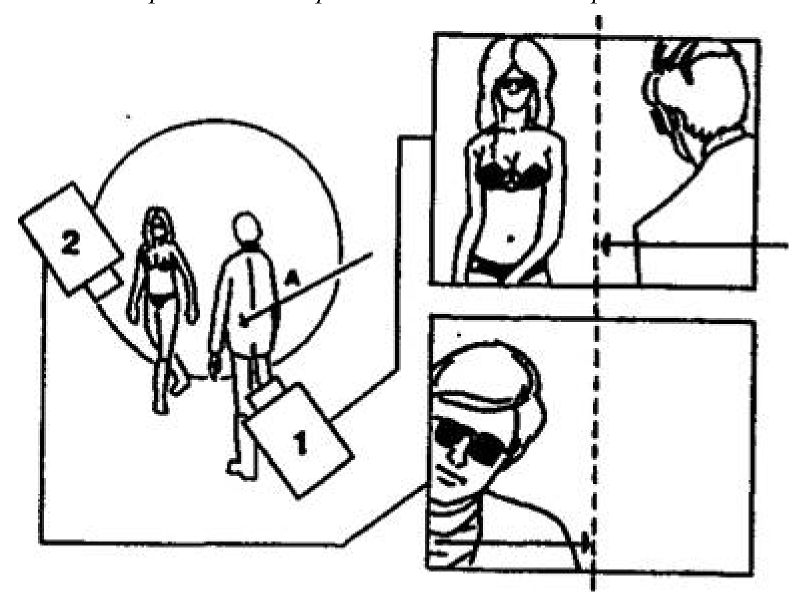
11.51 Повторяемое движение в небольшой части кадра во втором плане, чтобы выделить движение прихода актёра.

СЛУЧАЙ 52

Все случаи движения через экран, рассмотренные нами, использовали камеру, расположенную на одной визуальной оси, и происходили в одном направлении в двух планах. Но можно было бы использовать два внешних контрплана или комбинацию планов внешний-внутренний. На рисунке 11.52 актёр А уходит. В первом плане он перемещается из центра кадра влево. Когда актёр достигает края изображения, мы обрываем кадр и даём план противоположный план, где А, в центре, направляется вправо к краю кадра. Если, наоборот, актёр приходит - ситуация обратная. В первом плане, он входит в кадр и заканчивает движение во втором плане (рис. 11.53).



11.52 Уход актёра снимается с позиции обратной точки. Его движения на экране имеет противоположные направления.

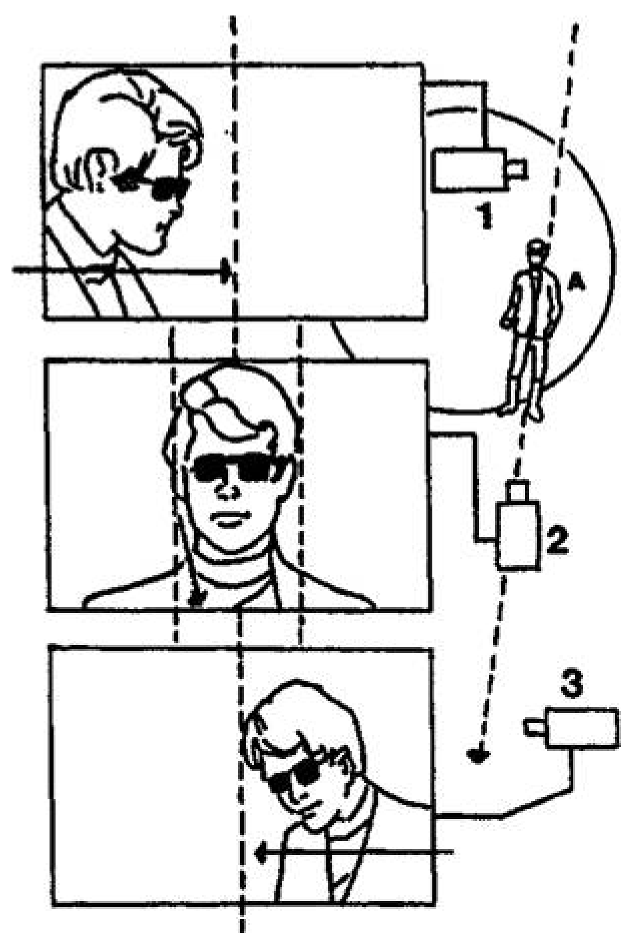


11.53 Приход актёра показан двумя контрастными движениями на экране.

Но если актёр поворачивается к нам спиной в половине своего движения, а затем в другой половине поворачивается к нам лицом, то центр внимания остаётся прикованным к центру изображения. Таким образом, в этот момент с положением актёра в профиль можно очень хорошо включить кадр с неопределённым направлением движения или дать паузу.

Эта техника представляет актёра спиной в одном плане и лицом в

другом; или, если он в профиль, происходит резкая смена направлений, которая не бросается в глаза публике и не производит неприятного впечатления не только потому, что при положении актёра в профиль центр интереса показан спереди от него, но также же и потому, что показывая движение, переходящее из одной части кадра в другую, интерес резко переходит из одной части кадра в другую, опровергая принцип постоянной линии интереса в течение одного эпизода.

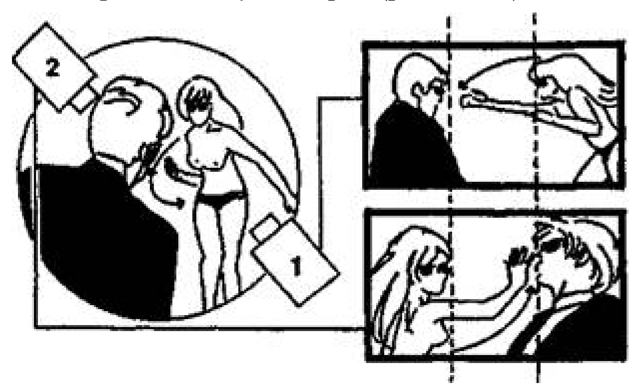


11.54 Изображение движения в неопределённом направлении, вставленное между двумя обратными планами, делает переход от одного кадра к другому более плавным.

СЛУЧАЙ 53

Обозначающий жест иногда может служить соединению двух

разнородных контрпланов двух актёров (рис. 11.55).



11.55 Постоянное направление движения (жеста) - в данном случае, разнообразное движение руки девушки, которая, даёт пощёчину мужчине, - маскирует внезапную смену положения сюжета в кадре при переходе от одного плана к другому.

Девушка (справа) даёт пощёчину мужчине (слева). В момент, когда её рука достигает его лица, мы обрываем кадр и даём второй план, где она заканчивает своё движение.

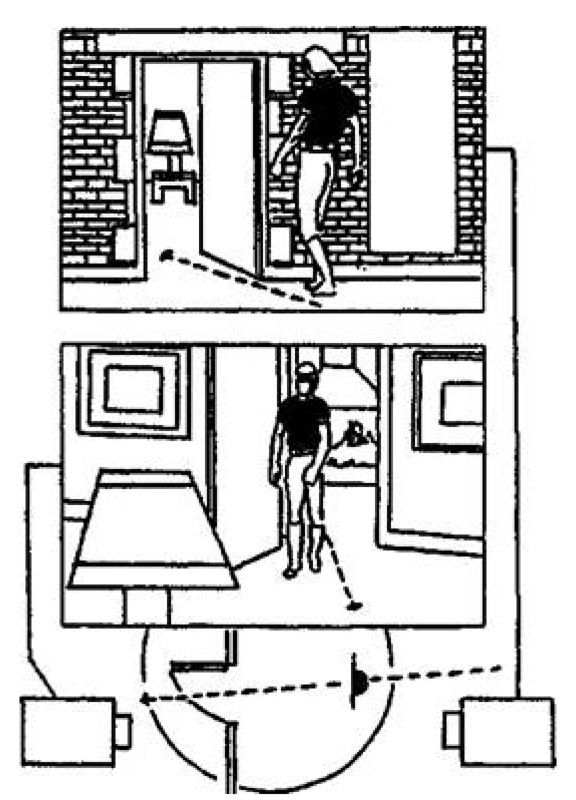
В первом плане актёр перемещается с края к центру, а во втором с противоположного края к центру. Второй план - это внутренний контрплан.

Их положение теперь противоположно, однако планы хорошо согласуются, движение руки в эпизоде сохраняет постоянное направление.

АКТЁР ПЕРЕСЕКАЕТ ПОРОГ

СЛУЧАЙ 54

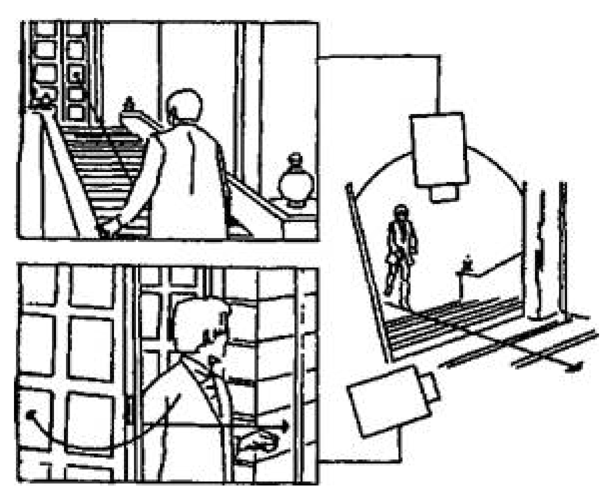
Это наиболее частое движение актёра в фильме. Как правило, достаточно двух положений камеры: внутри и снаружи по одну сторону линии движения (рис. 11.56).



11.56 Обычно, для съёмки актёра в момент пересечения порога, используется треугольное расположение камеры. Два положения камеры будут по одну сторону линии движения.

СЛУЧАЙ 55

Если специально выбран особый случай, когда фрагменты действия направлены в противоположные стороны, позиции камеры будут по разные стороны от линии движения (рис. 11.57).



11.57 Особый метод съёмки пересечения порога.

Действие воспринимается как непрерывное движение на экране, направление постоянное, несмотря на противоположные направления в планах 1 и 3.

Такое решение выглядит на экране более динамично, особенно, если движение проходит через открытую дверь в обоих планах. Если дверь остаётся открытой, движение может служить хорошим переходом от одного кадра к другому.

СЛУЧАЙ 56

Некоторые монтажёры любят выигрывать время, показывая актёра, проходящим через дверь, которая должна быть открытой. Петер Хант, монтажёр фильма "Золотой палец" в первом эпизоде фильма показывает Джеймса Бонда в роли человека-лягушки, прыгающего на дне огромного резервуара.

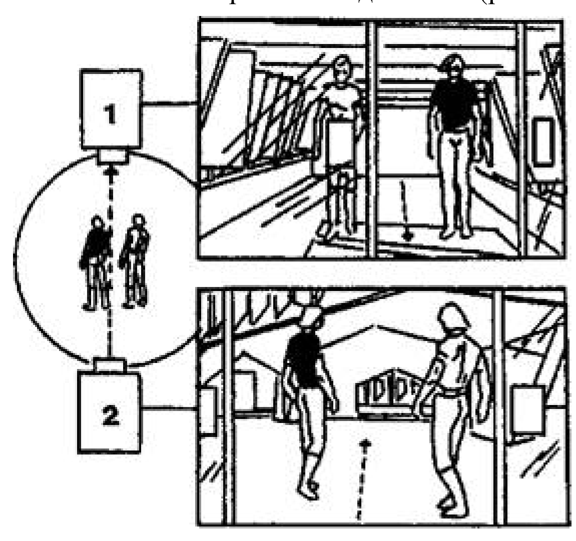
Бонд нажимает на кнопку и возникает потайная дверь, за которой видно большое отверстие. Кадр обрывается. Джеймс Бонд внутри резервуара, уже в этом отверстии, закрывает за собой дверь и идёт вперёд (чтобы положить металлические пластинки). Реальный момент движения перехода порога опущен, показаны только первая часть и заключительная. Таким образом, опущена часть, не несущая драматического содержания.

Напротив, открытие двери может соответствовать наиболее драматической ситуации и можно подчеркнуть это, задерживая максимально открытие двери, не замедляя темпа сцены.

В других случаях пауза в несколько секунд, в начале второго плана, может быть использована в момент, когда дверь ещё закрыта изнутри. Затем она открывается и входит актёр, приближавшийся к ней в первом плане.

СЛУЧАЙ 57

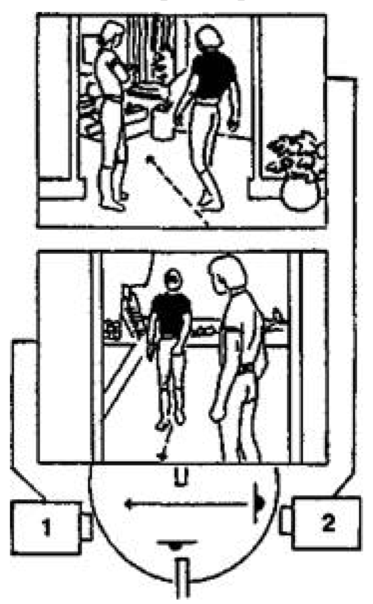
Если два актёра двигаются одновременно по направлению к открытой двери, их положения будут противоположными, когда мы дадим контрплан в момент второй части действия (рис. 11.58).



11.58 Два актёра, следующие в неопределённом направлении, меняют своё месторасположение в кадре в процессе перехода ко второму плану, когда они приближаются к камере.

СЛУЧАЙ 58

То же изменение направления произойдёт, если один из актёров стоит возле двери в ожидании второго, который приближается, а затем входит в комнату. Движение актёра, который идёт, происходит в неопределённом направлении в обоих планах. В каждый возможный момент план актёра, который ждёт, согласуется с планом того, который идёт, таким образом, что актёр, который ждёт, сначала виден с одной стороны кадра, а затем с другой; в то время, как актёр, который идёт, оказывается в центре кадра.



11.59 Изменение положения актёров может возникать, когда один из актёров проходит мимо другого, неподвижно глядящего на него.

СЛУЧАЙ 59

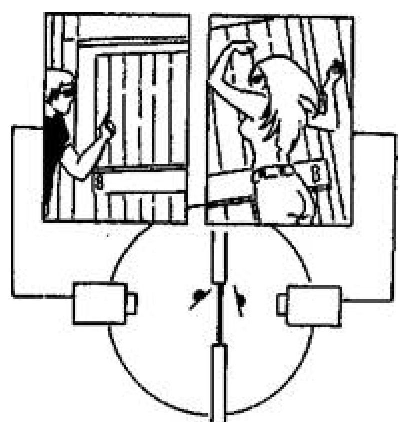
Иногда, в момент, когда актёр должен войти через дверь, которая закрыта, используется пауза. В первом плане мы видим актёра, который подходит к двери и останавливается, чтобы постучать в неё. После стука в дверь, кадр обрывается и даётся второй план, где мы видим изнутри только дверь. Затем, либо кто-то за кадром приглашает

актёра войти, либо актёр сам открывает дверь и входит. Эта пауза в начале второго плана служит маскировкой смены направлений движения актёров. Дверь, показанная изнутри, без всяких движений в сцене, в течение одной-двух секунд, обеспечивает визуальную паузу, которая предшествует открытию двери.

СЛУЧАЙ 60

Постоянно рассматривая различные ситуации, связанные с пересечением порога актёром, обратимся к случаю, когда два статичных актёра стоят по разные стороны закрытой двери. Чтобы возникало впечатление, что они общаются между собой, планы должны быть представлены в противоположных направлениях.

Тогда возникает впечатление общения: актёры разговаривают, но ни один, ни другой не может открыть дверь. Рисунок 11.60 показывает такой пример. Обратите внимание, что один из актёров кажется стоящим слева, а другой - с противоположной стороны двери (край кадра, к которому другой актёр поворачивается спиной).



11.60 Нужно показать различное направление взглядов актёров, стоящих по разные стороны закрытой двери, чтобы достигнуть визуальной состыковки кадров на экране.

ОБЩЕЕ РЕЗЮМЕ

Наиболее важные моменты, отмеченные в этой главе, заключаются в следующем:

1. Движение должно быть разделено по меньшей мере на два фрагмента.
2. Смена одного кадра другим должна происходить в момент самого движения.

3. Изменение дистанции расстояния должно быть отражено при смене кадров.

4. Есть два основных типа движения на экране: по направлению к фиксированной точке, или вдоль через экран.

5. При движении на месте три варианта треугольного принципа расположения камеры могут быть использованы для съёмок фрагментарного действия: контрплан, прямые углы и визуальная ось, общая для всех пяти вариантов съёмки.

6. Все представленные приёмы могут быть перевёрнуты при переходе от плана 1 к плану 2, либо от плана 2 к плану 1.

7. Для съёмок фрагментов движения кадр должен быть разделён на два или три сектора.

8. Снимаемое действие происходит в одном секторе в каждом плане. Три правила могут применяться для более динамичного представления непрерывного действия, разделённого на два плана, каждый из которых использует половину кадра:

а) Движение повторяется в одном и том же секторе кадра: либо в одном направлении, либо в противоположных направлениях.

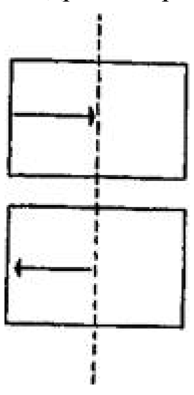
б) Движение начинается и заканчивается в центре, либо начинается с одной стороны, а заканчивается с другой стороны кадра.

в) Движение сходится к центру, либо расходится от центра к краям кадра.

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ПРИСТРАСТИЯ НЕКОТОРЫХ РЕЖИССЁРОВ

Многие режиссеры и монтажёры предпочитают экономию действия, возникающую за счёт "движения внутри изображения".

Движение снимается таким образом, что актёр не выходит из кадра в первом плане и не входит в кадр во втором.



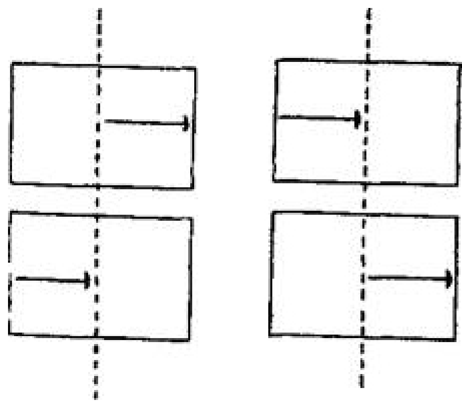
11.61 Повторяемое движение в том же секторе кадра, в одном

направлении, либо в противоположных направлениях.

Такие режиссёры считают, что передвижение объекта из центра к краю или наоборот, более эффективно и более экономично, чем действительное удаление объекта съёмки из кадра. Скорость перемещения объекта не важна.

Выбранная модель остаётся неизменной. Используя этот приём вместе с приведёнными приёмами и методами съёмки движения, вы можете достичь быстрого, экономичного и динамичного перехода из плана в план, чтобы снять непрерывное движение актёра, животного или машины.

Альтернативно: сюжет может входить в кадр или выходить из кадра - этот прием будет изучен нами в следующей главе.



11.62 Движение начинается и заканчивается в центре, либо оно начинается с одной стороны, а заканчивается в противоположной стороне кадра.

ГЛАВА 12

ДВИЖЕНИЕ ВНУТРИ ПЛАНА И ВНЕ ПЛАНА

При этой технике объект съемки в движении в первом плане либо полностью уходит из кадра, либо остается в части кадра, а затем возвращается (или нет) во втором плане. Но для второго плана возникают две возможности: либо объект съемки входит во второй план со стороны, противоположной той, где он вышел, либо он уже находится в кадре в центре изображения или с края.

Три основных правила, резюмированные в конце предыдущей главы, применимы и здесь, кроме возможности продолжить само движение. Когда речь идет о движении вне кадра, то смена планов происходит немедленно после выхода персонажа. Если речь идет о движении вне кадра, то:

1. Кадр обрывается, когда объект съемки находится уже частично вне кадра.
2. План еще немного задерживается на экране после ухода персонажа.

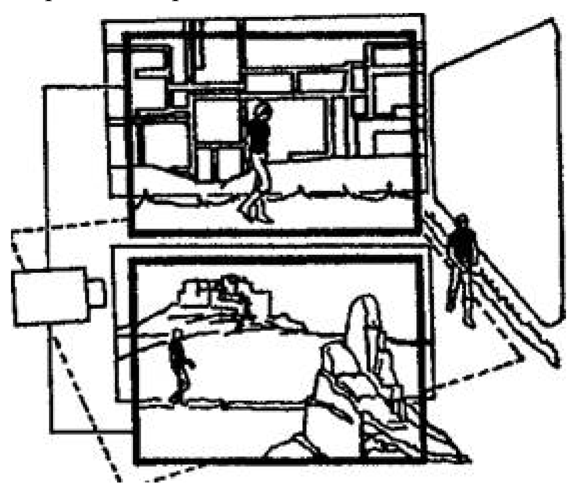
Когда персонаж входит в кадр используется противоположная техника. В этом случае применяют пять вариантов треугольного положения камеры: внутренние и внешние контрпланы, прямые углы, параллельное положение камеры и, наконец, общая визуальная ось для двух или более последовательных планов.

ДЕЛЕНИЕ НА НЕСКОЛЬКО ФРАГМЕНТОВ

Если движение короткое, то обычно двух визуальных фрагментов бывает достаточно, чтобы показать его начало и конец. Для долгого, повторяющегося движения один план - это слишком обедненное решение. Лучше его разбить на три или четыре фрагмента или вставить перебивку между началом и концом движения, уменьшив его таким образом, и не приводя в замешательство зрителя. Повторяющееся действие может ослабить динамику сюжета, если оно не вносит в историю какое-либо объяснение, или значительную деталь. Но в случае, когда несколько затянутое движение непременно должно быть показано полностью, его необходимо снабдить такими визуальными качествами, которые бы оправдывали его использование.

Движение, при котором персонаж выходит из кадра во время одного плана и возвращается во время другого, позволяет объединить два различных места гораздо легче и естественней чем, если бы режиссер пытался найти последовательный переход между ними.

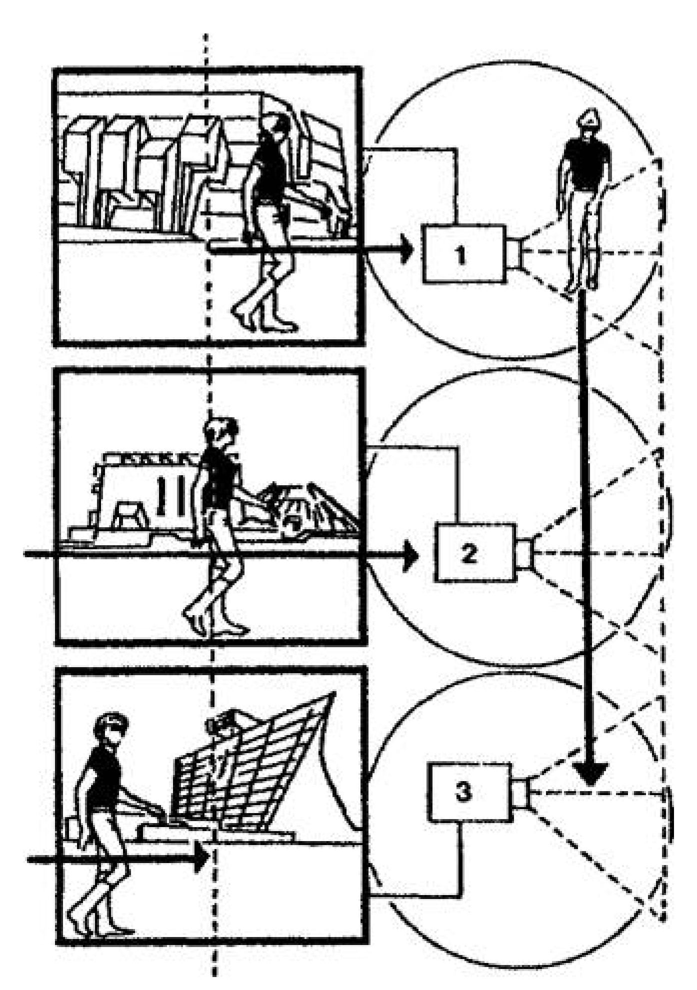
Рисунок 12.1 показывает в первом плане человека, идущего вдоль какой-то постройки, а во втором - на фоне какого-то строения в горах. Дистанция между строением и той постройкой в горах может быть огромна, но на экране складывается впечатление, что это одна и та же конструкция, и возникает ощущение, что персонаж удалился из этого дома. Если сцена снимается в студии, то актер просто дважды проходит мимо фона на экране.



12.1 Актер скадрирован при горизонтальном пересечении двух местностей, которые сосуществуют естественным образом на экране, несмотря на реальную дистанцию между ними.

ТРИ ФРАГМЕНТА ДВИЖЕНИЯ

Если речь идет о фрагментах одного и того же движения, но очень отдаленных друг от друга, то персонаж, перемещающиеся из одного места в другое, может быть снят с трех параллельных позиций камеры. Объект съемки выходит за пределы занимаемого им пространства и пересекает часть кадра, связывающую точку начала его пути и точку окончания. Рис. 12.2 показывает, что можно снять эту сцену только с трех позиций камеры, расположенных по одной линии, параллельной движению объекта съемки. Таким образом, эти положения камеры позволяют запечатлеть движение на одном расстоянии от объекта съемки.



12.2 Горизонтальное движение, снимаемое из трех положений камеры, параллельных линии движения актера. Все три плана единым кадром.

Первый план - это движение, охватывающее половину экрана, от центра к краю, там, где актер выходит из кадра. Во втором плане он входит в кадр с противоположной стороны, пересекает изображение в профиль к камере и выходит с другой стороны: изображение оказывается пересеченным полностью. В третьем плане актер возвращается в кадр с противоположной стороны и останавливается в центре. Итак, полное пересечение кадра, показанное между двумя движениями в разных половинах кадра, позволяет увидеть весь маршрут движения. Прием состоит в том, чтобы менять расстояние между актером и камерой. Наиболее драматичный эффект получается,

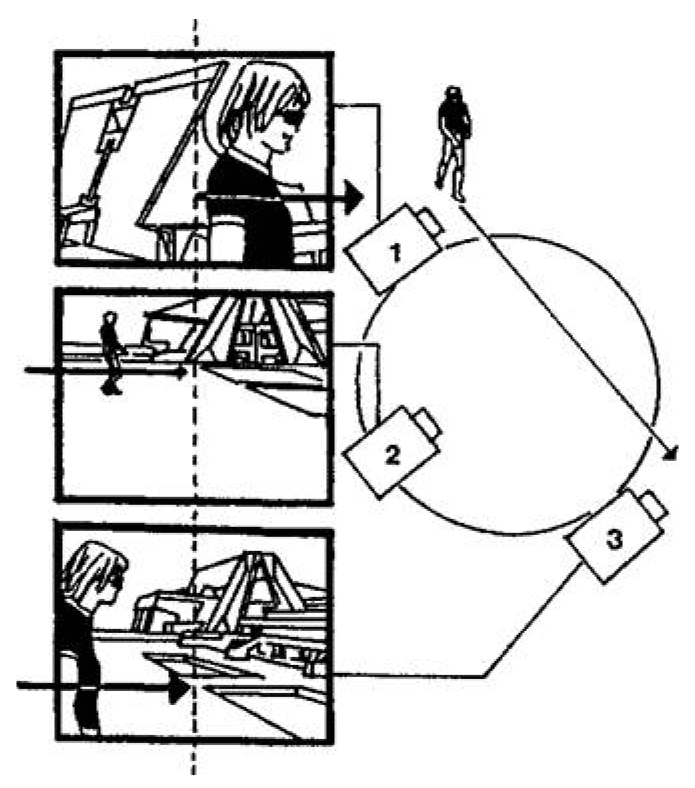
когда сначала для камеры выбирается позиция в центре, а затем она образует треугольник вместе с двумя другими, расставленными прямо перед ней.

Позиции камеры, направленные на конечные точки линии движения, запечатлевают начало движения (приход) и уход актера, тогда как центральная позиция может кадрировать:

1. Центральное пространство между появлением и исчезновением;
2. Промежуточное пространство;
3. Всю сцену, охватывающую путь отхода, промежуточное пространство и место появления.

СЛУЧАЙ А

Рисунок 12.3 показывает первую возможность из перечисленных выше. Первая и последняя точки съемки - это приближенные планы или фазы, отмеченного отхода (начало) и прихода (конец) движения. Промежуточная точка съемки - это общий план, где мы видим нашего актера, входящим с одной стороны в кадр и направляющимся к центру. Он и его конечное направление находятся в противоположных секторах кадра.



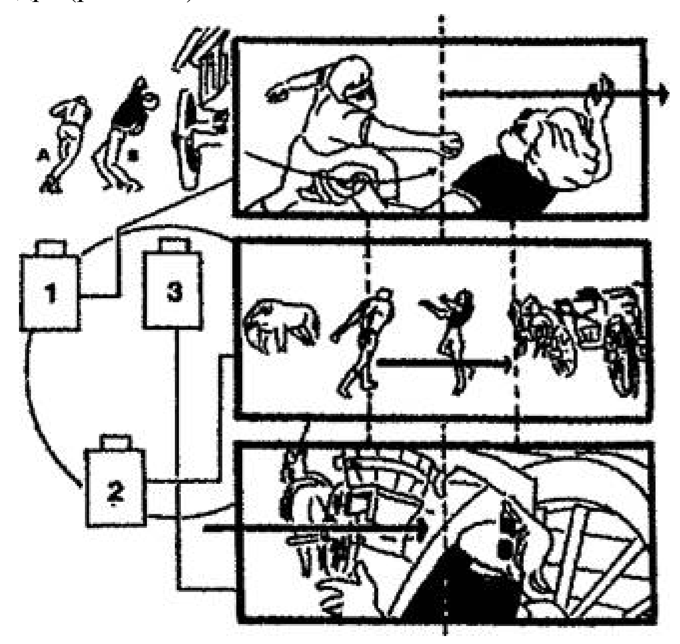
12.3 Отодвигая камеру до общего плана, мы выделим место, куда направляется актер, еще прежде, чем он его достигнет.

В предлагаемом примере повторное движение находится в двух последних планах. Монтаж этих кадров очень прост. Первый кадр показывает отсутствие (или частичное присутствие) актера. Во втором кадре актер возвращается (появляется с противоположной стороны) и направляется к центру. Когда он достигает центра, дается третий план, где актер снова входит в кадр и останавливается. Эта комбинация - приближенный план - сжатый план - приближенный план, - ясно показывает актера в момент перехода из одной зоны в другую. Центральная точка съемки служит планом ситуации (она часто используется с этой целью), показывая следующую зону, где впоследствии окажется актер, или показывая вместе две зоны, меняющие друг друга по сюжету.

СЛУЧАЙ В

Когда две смежные зоны показываются одним кадром, а изображение делится на три части, то эти зоны оказываются справа и

слева, предоставляя центральную часть для действий основного актера. В этом случае, центральное движение происходит только внутри кадра (рис. 12.4).



12.4 В этом примере центральный план интегрирует зоны расстановки сцены, промежуточная зона демонстрирует действие общим планом. Планы 1 и 3 показывают начало и конец действия.

Планы даются следующим образом:

План 1. Приближенный план. Актер А бьет актера В в челюсть, опрокидывая его за пределы кадра, вправо.

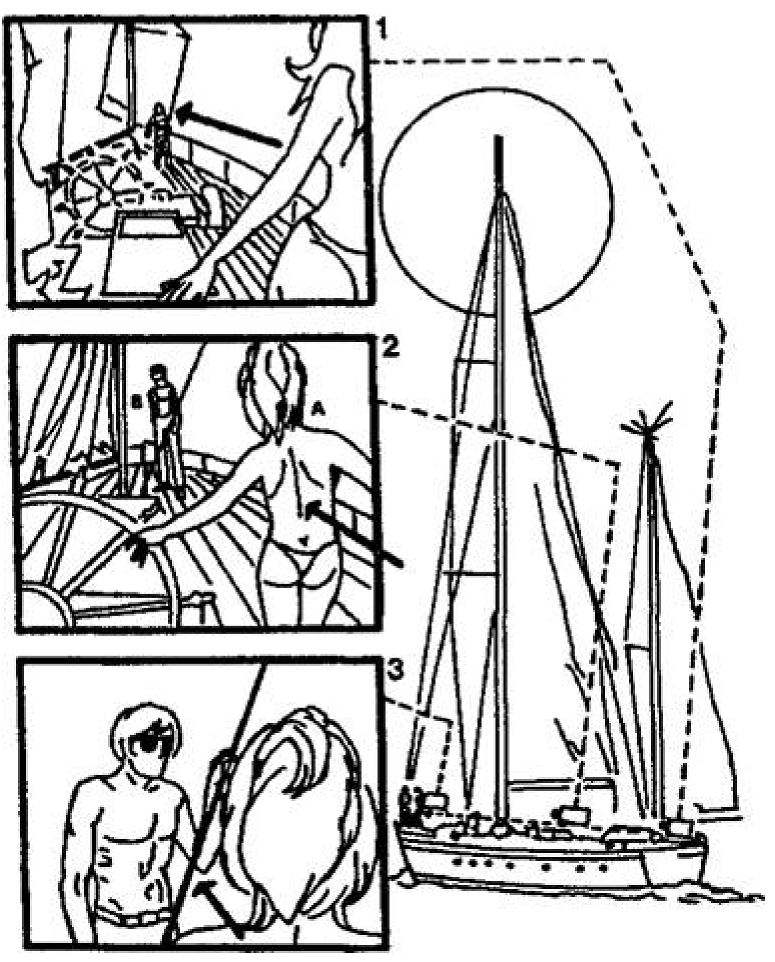
План 2. Полный кадр. Актер А стоит справа. Актер В падает на спину в центре. Справа - тележка, которую он останавливает своим падением.

Грубость первого и второго планов усиливается из-за резкой смены кадров и возможности увидеть сцену более отдаленным планом.

СЛУЧАЙ С

В предыдущих примерах три положения камеры были параллельными линии движения актера, но они могли бы и выстроиться в один ряд с ним. Все точки съемки на одной визуальной оси и движения снимаются фрагментами, которые прогрессируют в зависимости от того идет актер или бежит.

Другой вариант получается при комбинации движения внутри кадра и движения, которое только входит в кадр, как показано на рис. 12.5. В первой позиции камера расположена на корме парусника, направлением на нос. Актриса А на передаем плане направляется к актеру В на заднем плане. Когда она на полпути к нему, меняем кадр, и даем план 2. Положение камеры по той же визуальной оси, что и в предыдущем плане: актриса А входит в кадр справа и продолжает двигаться по направлению к актеру В. Когда она прошла полпути, оставшиеся до В, опять меняем кадр и даем положение 3, где актриса А проходит прямо перед камерой справа и останавливается рядом с актером В.



12.5 В этом примере три положения камеры расположены по линии движения и прослеживают актрису до того момента, когда

она достигает актера.

СЛУЧАЙ D

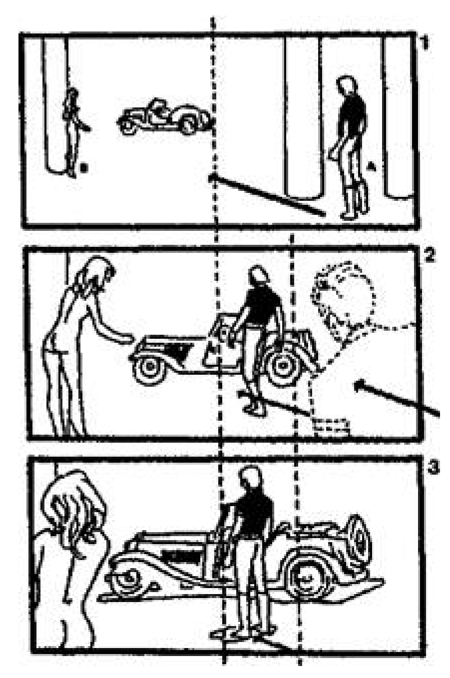
В предыдущем примере, объясненном на рис. 12.5, персонаж начинает свое движение с точки, близкой к камере и направляется к другому персонажу.

Рассмотрим другой вариант, когда актриса А направляется за актера В. Это движение может быть непрерывным или прерывающимся в середине. В примере (рис. 12.6) еще раз прибегаем к трем фрагментам, расположенным на одной линии по общей визуальной оси:

План 1. Актер А входит в кадр с правой стороны. Кадр обрывается.

План 2. А входит справа и останавливается на переднем плане, спиной. Через мгновение он двигается вперед и направляется к центру изображения.

План 3. Актер А в центре изображения делает еще два шага и останавливается.



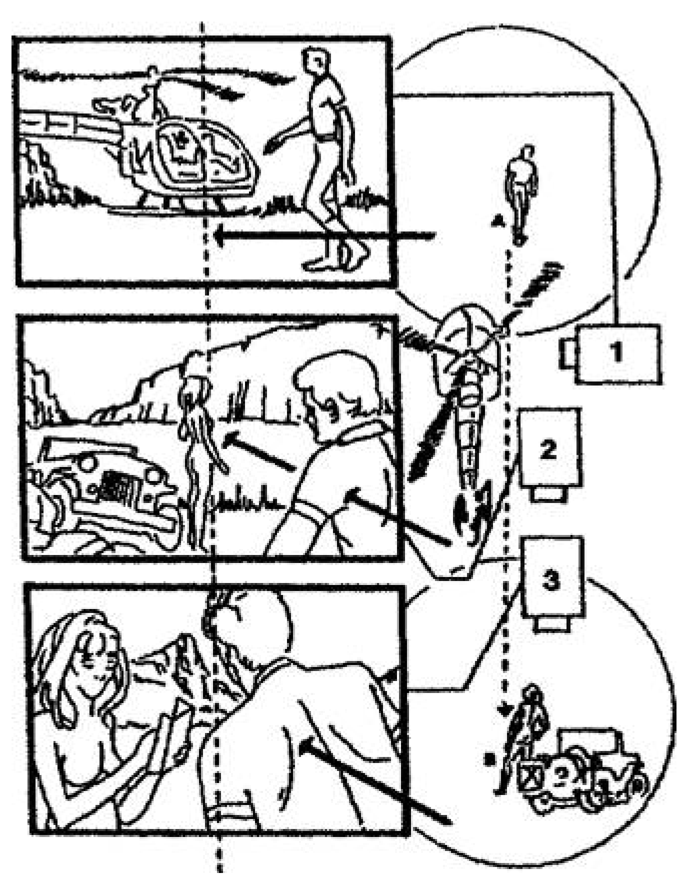
12.6 Другой пример положений камеры по одной линий от движения. Здесь актриса в движении обгоняет неподвижного актера, и это продолжается до первого плана. Актриса В, слева, остается неподвижной, но ее фигура соответственно увеличивается в каждом

новом плане.

В этом примере актеры имеют общий центр интереса - машина на заднем плане. Три плана прогрессируют по отношению к машине. Два метода использованы, чтобы связать планы эпизода. От плана 1 к плану 2 имеется повторение движения в различных частях кадра: А направляется к правому сектору в конце первого плана и в начале второго. Чтобы связать планы 2 и 3 применяется другой метод. Действие в центре изображения было связано с этим местом. Актриса В остается неподвижной во всех планах и ее силуэт приближается к зрителю от плана к плану таким образом, что в первом плане мы видим ее общим планом, средним - во втором, приближенным планом - в третьем.

СЛУЧАЙ Е

При монтаже эпизода с действием, разделенным на три фрагмента, можно использовать: повтор в одном секторе кадра во всех планах; применить соотношение под прямым углом в 1 и 2 планах; продвинуть камеру вперед по той же визуальной оси в планах 2 и 3. Планы, которые составляют эпизод, очень легко соединяются между собой (рис. 12.7).



12.7 В этом *примере используется повтор движения в одном и том же секторе кадра в трех планах, показывающих движение актера А. План* 2 *дан под прямым углом по отношению к плану 2, а план 3 дан ближе по той же визуальной оси, чем план 2; это делает повторение движения в одной зоне кадра неутомительным для зрителя.*

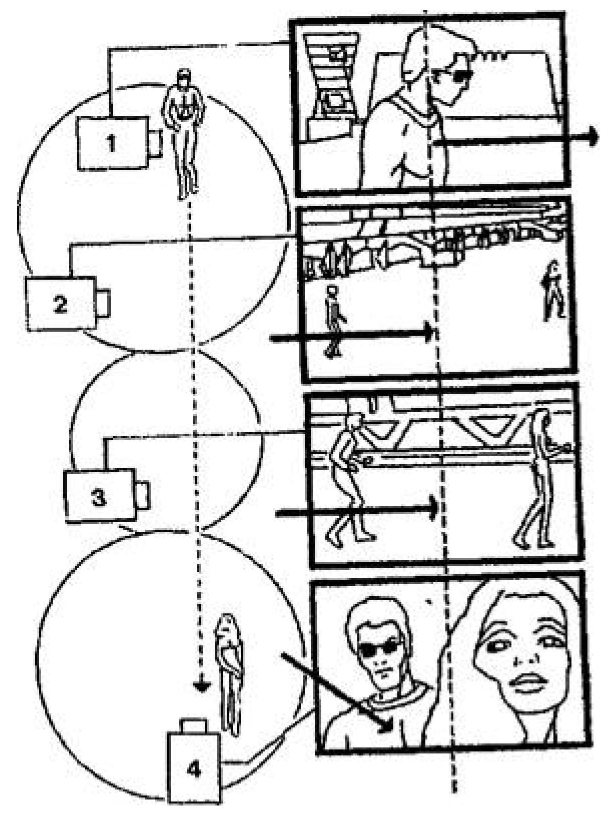
План 1. А входит с правой стороны и пересекает изображение к центру.

План 2. Контрплан. Мы видим В, в глубине кадра, слева. А, справа, входит и отдаляется от нас, направляясь по диагонали к центру. Когда А рядом с В, кадр обрывается...

План 3. Приближенный план В. Та же ось, что и в предыдущем плане. В слева в кадре. А входит справа и останавливается, лицом к В.

Представляя движение таким образом, две различные позиции могут быть показаны, как будто они находятся рядом. Иллюзия на экране превосходная.

Разделение одного непрерывного движения на 4 или 5 фрагментов становится уже скучным и уводит от намеченной заранее цели. Даже при значительном расстоянии все равно достаточно использовать четыре плана, как показано на рис. 12.8.

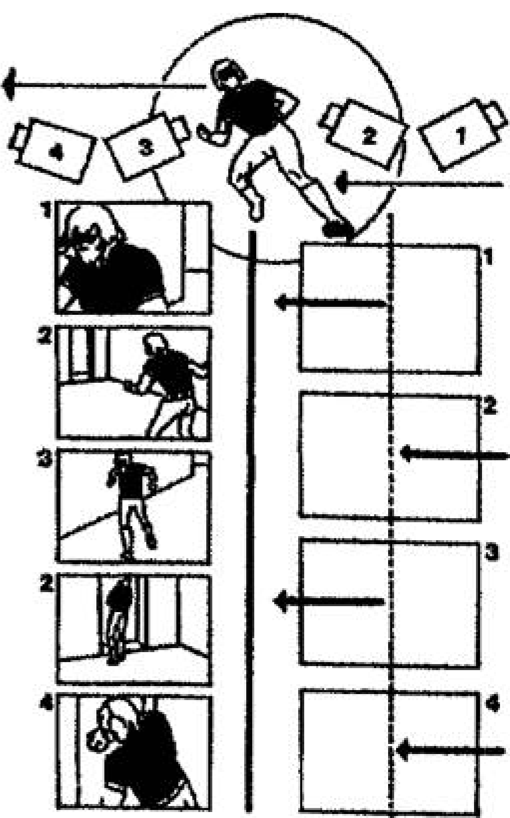


12.8 Множественная фрагментация применяется для несколько удлиненного движения актера. Повтор в одном секторе кадра - в трех последних планах.

Движение может удерживаться в одной части кадра на протяжении трех последних планов. Но важно найти такую формулу монтажа, которая бы подчеркивала длину расстояния, избегая, однако, показа пути полностью, что утомительно для зрителя и растягивает сюжет. Как правило, для достижения этой цели достаточно трех планов. На рис. 12.8 показано, что используются только планы 1, 2 и 4. В первом плане актер в движении покидает свой сектор кадра. Во втором плане мы видим его вдалеке, пересекающим пространство, отделяющее его от цели пути (справа, где его ждет другой актер). 4-й план показывает актрису, ожидающую его в течение нескольких картин, затем дается

кадр, где мы видим, как актер входит в поле зрения актрисы.

Время, когда актер ждет появления другого актера, дает возможность понять всю длину пути, проделанного актером. Это называется сжатием времени. Реальное движение (актер идет или бежит) лишено драматического содержания, речь идет лишь о перемещении из одного места в другое. Быстрые или грубые движения могут быть представлены четырьмя-пятью фрагментами, чтобы визуально подчеркнуть грубость, насильственность движения. Пример на рис 12.9 использует контрпланы. В 1 плане (приближенный план) актер А после резкого удара выходит из кадра. В плане 2 (полным кадром) он входит в кадр и бежит в глубину кадра. На полпути кадр обрывается и дается план 3, где мы видим актера уже средним планом в центре изображения.



12.9 Разделение эпизода на несколько фрагментов (4-5) с *цепью подчеркивания грубости, резкости действия актера.*

Он резко направляется на нас, прежде чем уйти из поля зрения. А в качестве заключения, для полного выражения этого движения, можно

использовать три варианта:

1. Мы возвращаемся ко второму плану (полным кадром), когда актер возвращается в кадр в движении и стучит кулаком в дверь.
2. Актер возвращается в кадр (как в первом плане) приближенным планом (дается план 4).
3. Оба эти плана (2 и 4) используются вместе для завершения движения актера и даются сразу после первых трех плавов.

Первый и второй варианты содержат 4 фрагмента, третий вариант содержит пять фрагментов для представления на экране этого движения.

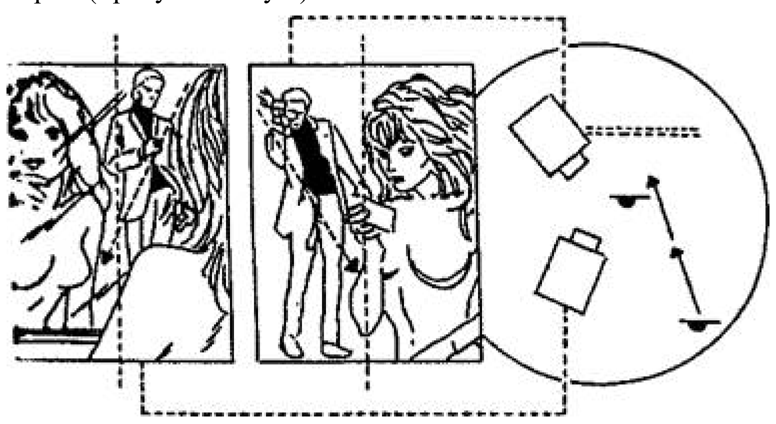
ГЛАВА 13

АКТЕР А НАПРАВЛЯЕТСЯ К АКТЕРУ В

Число возможных визуальных вариаций, когда один актер приближается к другому или к группе актеров, практически безгранично. Ситуации, которые мы описываем ниже, могут служить лишь самыми основными и распространенными примерами и представлять определенный интерес в качестве полезных советов при съемках фильма.

ДВИЖЕНИЯ, СХОДЯЩИЕСЯ В ОДНОЙ ТОЧКЕ

Как правило, движение актера представляется двумя кадрами. В первом его движение направлено справа к центру кадра (в правой части), во втором - движение направлено слева к центру (в левой части). Это движение актера, который приближается, сходится к центру изображения в двух планах, последовательно используя две траектории (правую и левую).



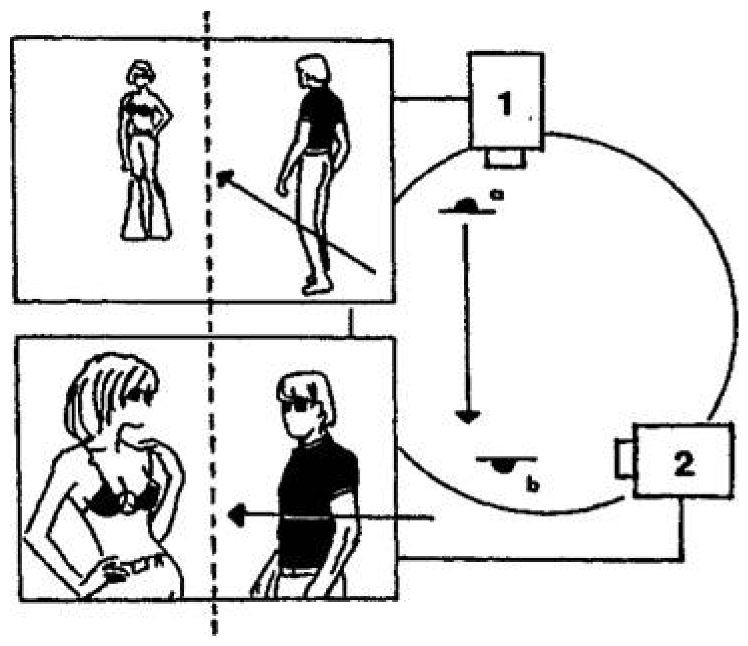
13.0 Конвергентное движение актера (сходящееся в одной точке), который приближается к другому актеру.

Использование зеркала в первом плане позволяет уловить сходящиеся в одну точку направления движения одного актера, который приближается к другому - неподвижному, показанному с одной стороны кадра в обоих планах. Использование одного или нескольких зеркал в одном плане всегда привлекало режиссеров, потому что это предоставляет прекрасную возможность

неординарного визуального решения сцены.

РАСПОЛОЖЕНИЕ КАМЕРЫ ПОД ПРЯМЫМ УГЛОМ

Когда две основные позиции камеры - под прямым углом, то решение сцены очень просто. Оно представлено на рис. 13.1.



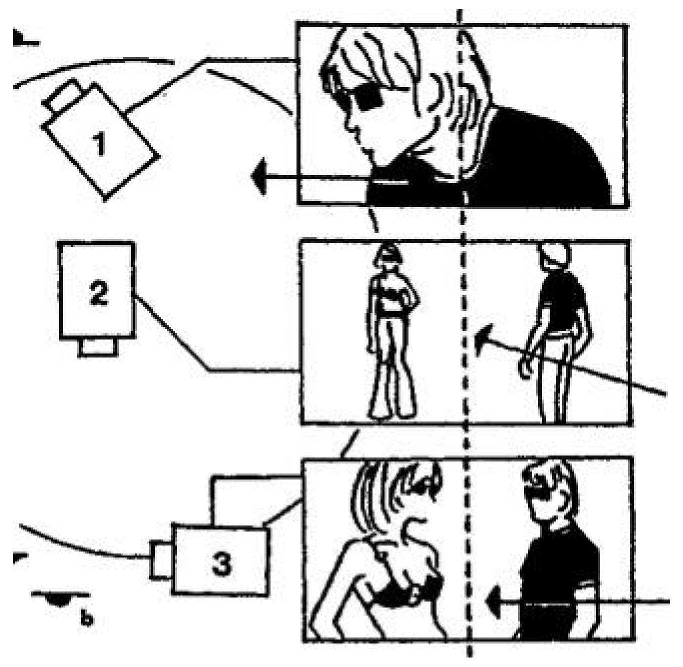
13.1 Один из самых распространенных приемов съемки короткого движения по одной линии, когда один актер направляется к другому. Камеры 1 и 2 расположены под прямым углом друг к другу.

А, спиной к камере в плане 1, отдаляется от нас по направлению к актеру В. План 1 дан полным кадром и покрывает две трети движения. Кадр обрывается и дается план 2: американский план, где А проникает в кадр и останавливается рядом с В, лицом к нему. Актер В может стоять, сидеть или лежать.

Разница расстояния между камерой и актером в двух кадрах (полный кадр) приближенным планом или полный кадр (средним планом) дает хорошее визуальное решение. А перемещается все время в одной части кадра. Несмотря на то, что движение происходит справа налево, изменение направления дает тот же результат.

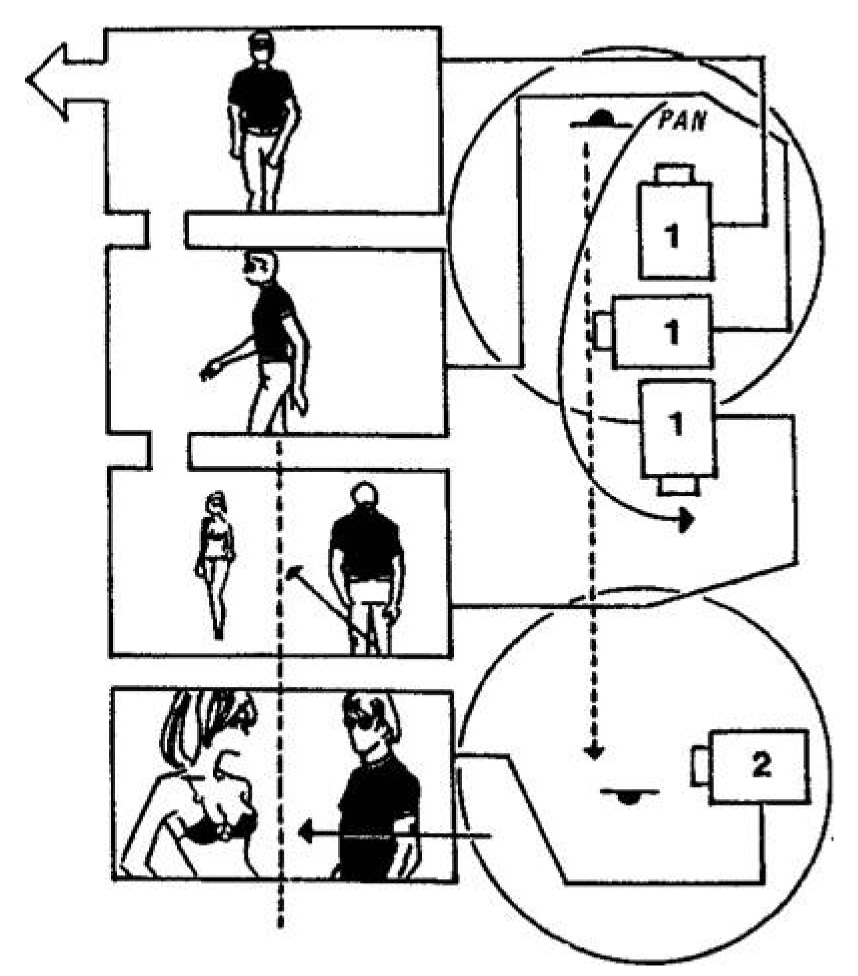
Альтернативное решение или дополнение к тому, что было объяснено выше, может быть предложено в момент, когда начало действия дается контрпланом (рис. 13.2). Актер А начинает движение приближенным планом (1), выходит из кадра, чтобы появиться вновь

полным кадром (2) и закончить свое движение американским планом (3).



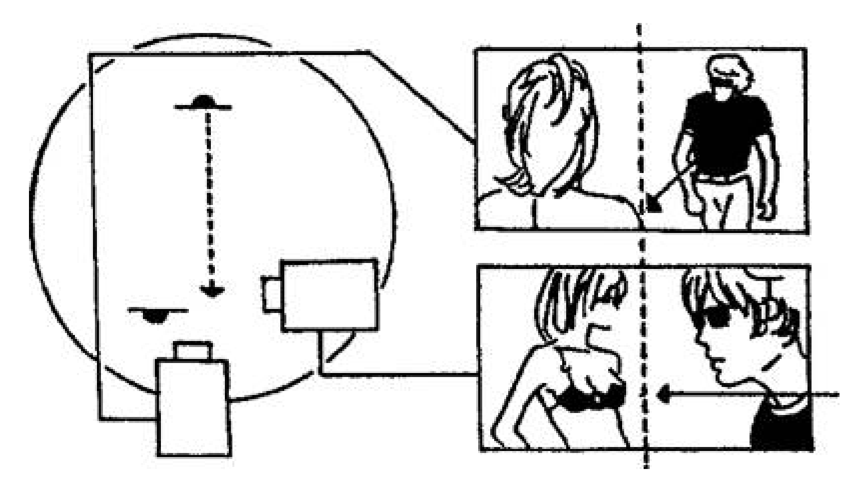
13.2 Первый план (контрплан) представляет собой некоторую модификацию предыдущего примера.

Несколько следующих ситуаций тоже будут начинаться с приближенного плана. Другим решением может быть первый план, данный съемкой с горизонтальным или вертикальным вращением камеры. Актер перемещается по прямой линии, камера снимает его вращательными движениями (рис. 13.3).



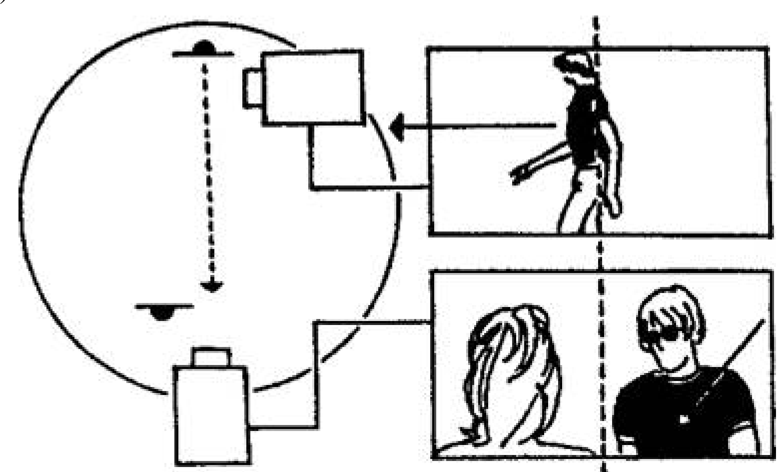
13.3 Первый план дается камерой, вращающейся по горизонтали. Это вариант, предлагаемый для той же формулы, что и на рис. 13.1. (Еще одна модификация).

Рисунок показывает угол в 180°, который описывает камера в первом плане. Эти планы такие же, как в ситуации, показанной на рис.13.2. В первом рассмотренном случае и, частично, в двух последующих актер начинает свое движение спиной к камере и заканчивает в профиль. Рисунок 13.4 использует камеру под прямым углом, чтобы показать актера, начинающего движение в профиль и заканчивающего в фас. Актер в движении может направляться к камере из любой зоны кадра во втором плане.



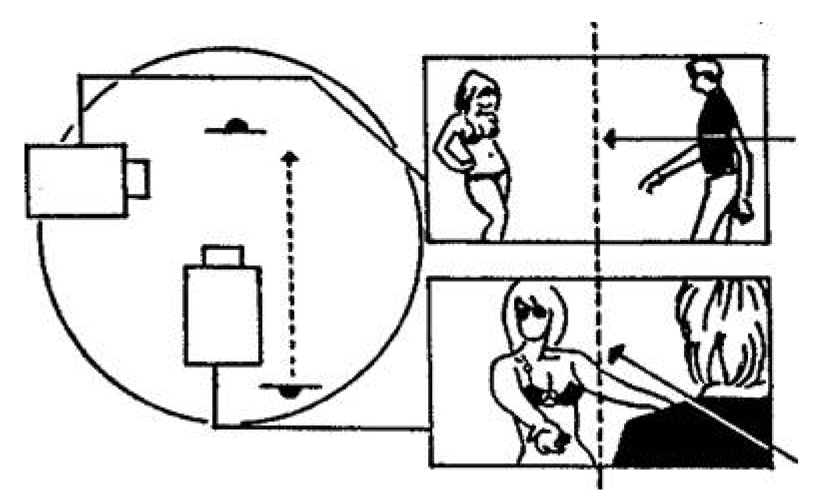
13.4 Тот же вариант съемки. Камера под прямым углом. Актер входит во второй план в фас, а не в профиль, как это было в предыдущих примерах.

Еще одна возможность: актер в движении направляется к камере в первом плане и заканчивает движение, входя в кадр в профиль (рис. 13.5).



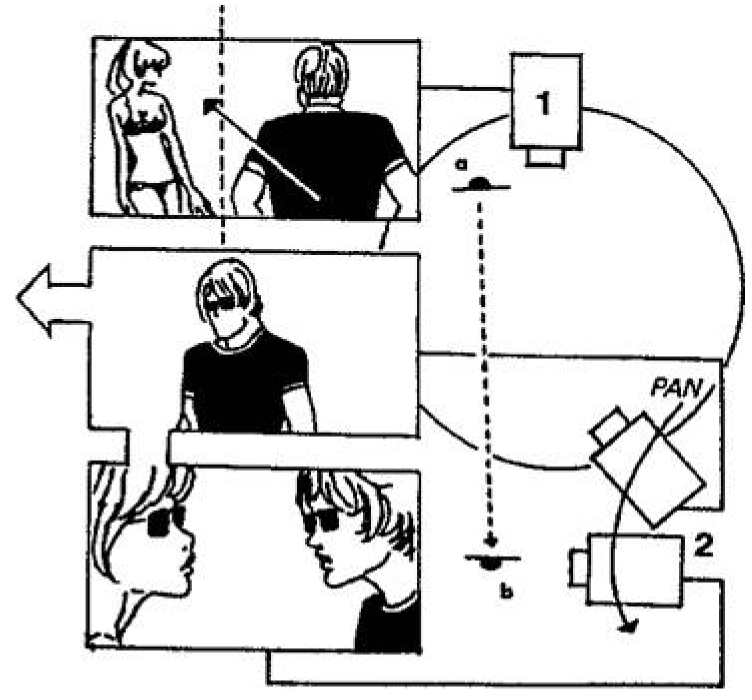
13.5 В этом примере той же техники неподвижная актриса является отправной точкой для перемещений камеры, она остается на переднем плане в обоих кадрах.

Рис. 13.6 показывает движение актера в профиль к камере в первом плане и спиной - во втором.



13.6 При этом варианте перемещения камеры вносят некоторые дополнения к технике, показанной на рисунке 13.5.

Случай, показанный на рисунке 13.7 предлагает съемку с вращающейся по горизонтали или вертикали камерой во втором плане.

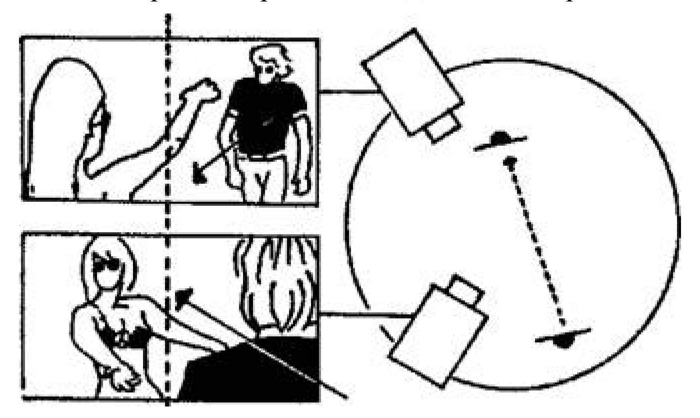


13.7 Изменение, вводимое в основную формулу съемки в этом примере - это использование вращающейся камеры при съемках второго плана.

В первом плане А виден отдаляющимся от нее и направляющимся к В, на заднем плане. Во втором плане А находится в центре кадра (или входит в кадр справа), камера прослеживает его движение горизонтальными вращениями, что показывает заключение его движения, когда актер А останавливается лицом к актеру В.

СЪЕМКА КАМЕРОЙ С ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ ТОЧКИ (КОНТРПЛАН)

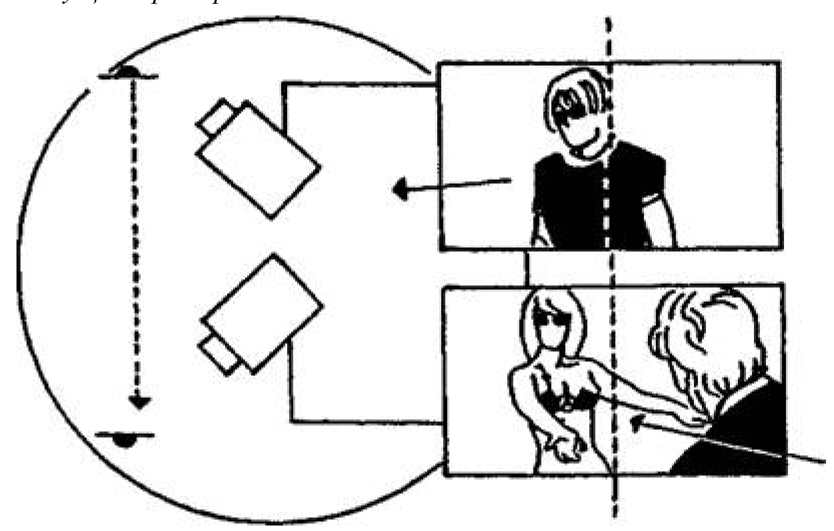
Рис. 13.8 представляет собой первую (самую простую) вариацию использования контрплана при съемках движения персонажа.



13.8 Простой прием, который заключается в использовании внешнего контрплана.

В первом плане актер направляется к камере и входит во второй план спиной. Здесь мы можем также использовать приближенный план показа начала движения (рис. 13.9). Итак, мы показали двух актеров в двух планах. Траекторию движения актера мы также можем дать контрпланом. Вариант, использованный ниже, служит тому, чтобы показать начало движения в координации с другими приемами, но он представляет интерес и сам по себе и может быть использован отдельно. На рис. 13.10 два плана сняты с одного и того же расстояния от объекта съемки, но это может быть и по-другому.

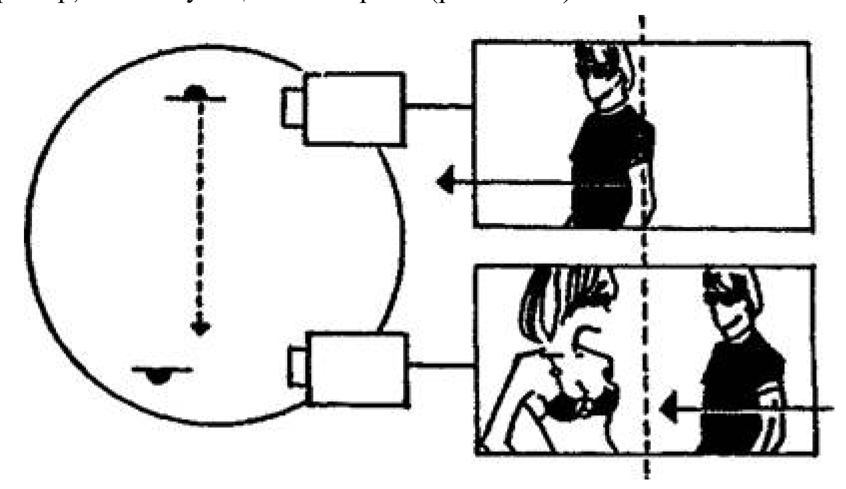
13.9 Первый план - модификация контрплана данного в предыдущем примере.



13.10 В этом варианте система внутренних контрпланов использована для съемки актера в движении.

ПАРАЛЛЕЛЬНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ КАМЕРЫ

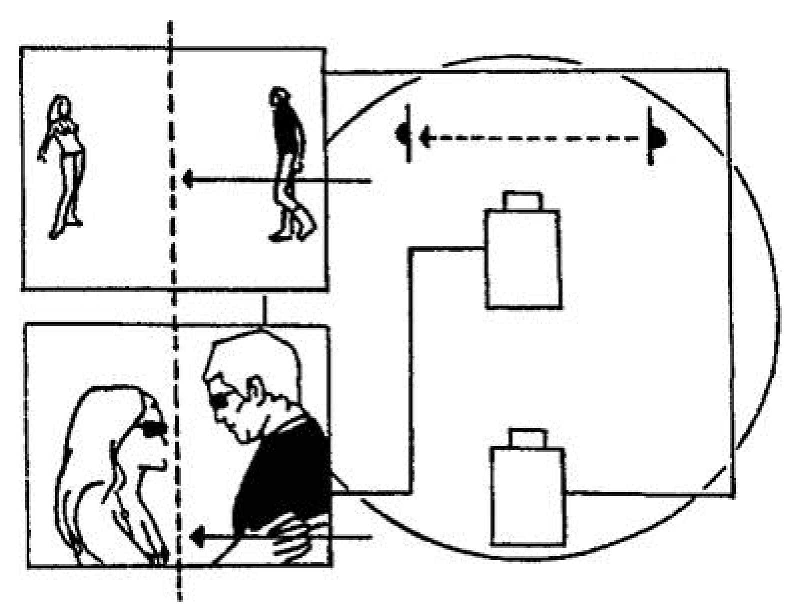
Мы уже говорила о параллельном расположении камеры в разделе о движении актера через экран. Здесь мы лишь даем самый простой пример, использующий этот прием (рис. 13.11).



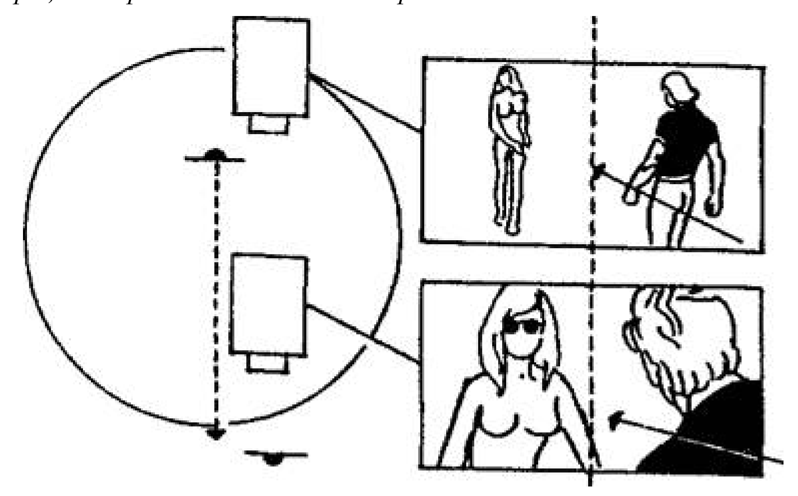
13.11 Параллельное расположение камеры при съемках движения актера к его неподвижному компаньону.

ОБЩАЯ ВИЗУАЛЬНАЯ ОСЬ

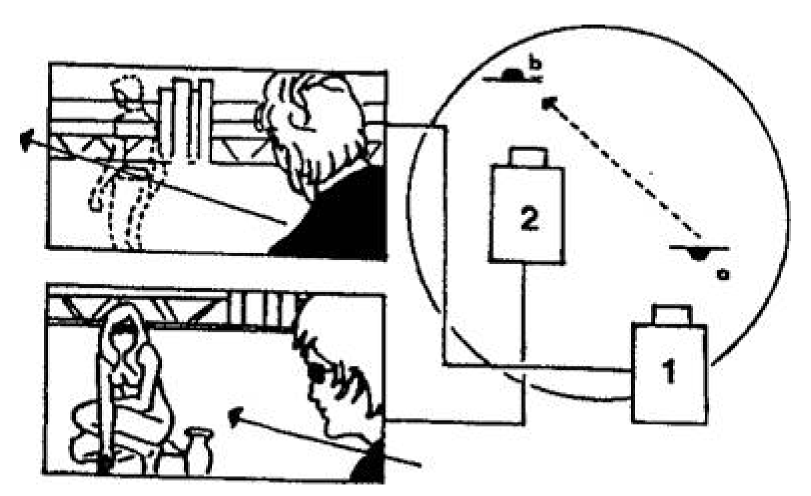
В следующих примерах ключевое положение - это положение камеры на общей визуальной оси. Рис. 13.12 показывает наиболее распространенный пример использования такой съемки, так как она очень проста в реализации и дает ясный визуальный эффект. Здесь (рис. 13.13) линия движения параллельна оси, на которой находятся две точки расположения камеры, снимающей движение. В предыдущих примерах момент встречи (актер В) был запечатлен в двух или трех планах, на которые было разделено движение актера А. В следующих примерах он (актер В) появляется уже во втором плане. Это происходит потому, что актер А двигается по диагонали, пересекая поле зрения (рис. 13.14).



13.12 Используется общая визуальная ось для двух положений камеры, которая показывает актера в движении.

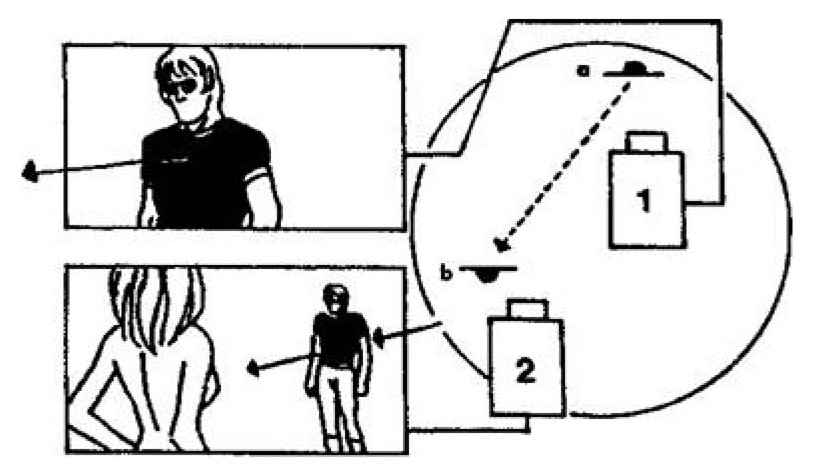


13.13 Движение в неопределенном направлении охватывается положением камеры на одной визуальной оси.



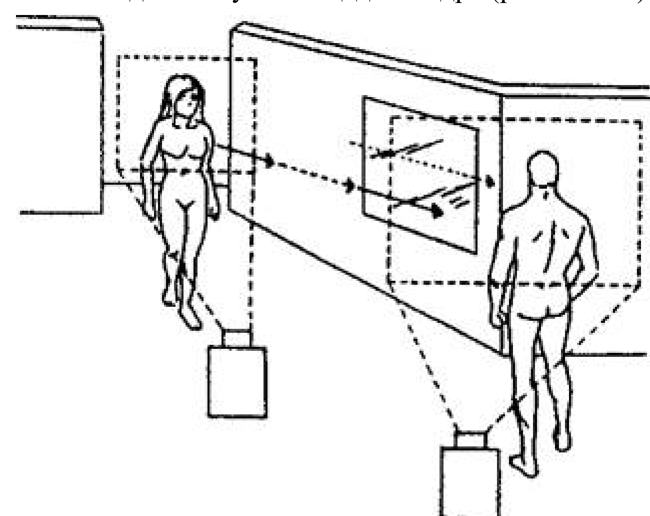
13.14 В первом плане актер A отделяется по косой от камеры и выходит из кадра слева. Во втором плане он входит справа, все время спиной к камере, останавливается лицом к актеру B.

Актер A расположен спиной к камере в обоих планах. Далее мы можем поменять ситуацию и актер окажется лицом к камере в обоих планах (рис. 13.15). В плане 1 актер A направляется к камере по диагонали и выходит из кадра, слева. Во втором плане возможны два варианта: B находится на переднем плане, либо в центре правого сектора и направляется на нас, либо он входит справа и направляется на передний план. Такой прием съемки: лицом по направлению к актеру, которого зритель не видит в первом плане, очень любят режиссеры, так как приближение - всегда более динамичное действие, чем удаление. Можно также поставить зеркало во втором плане, в глубине, под углом к той стороне, откуда актер выходит из кадра. Итак, во втором плане мы его увидим сначала входящим в кадр (в зеркале), слева, и когда его силуэт уйдет с правой стороны зеркала, его настоящий силуэт войдет в кадр слева и остановится лицом к B.



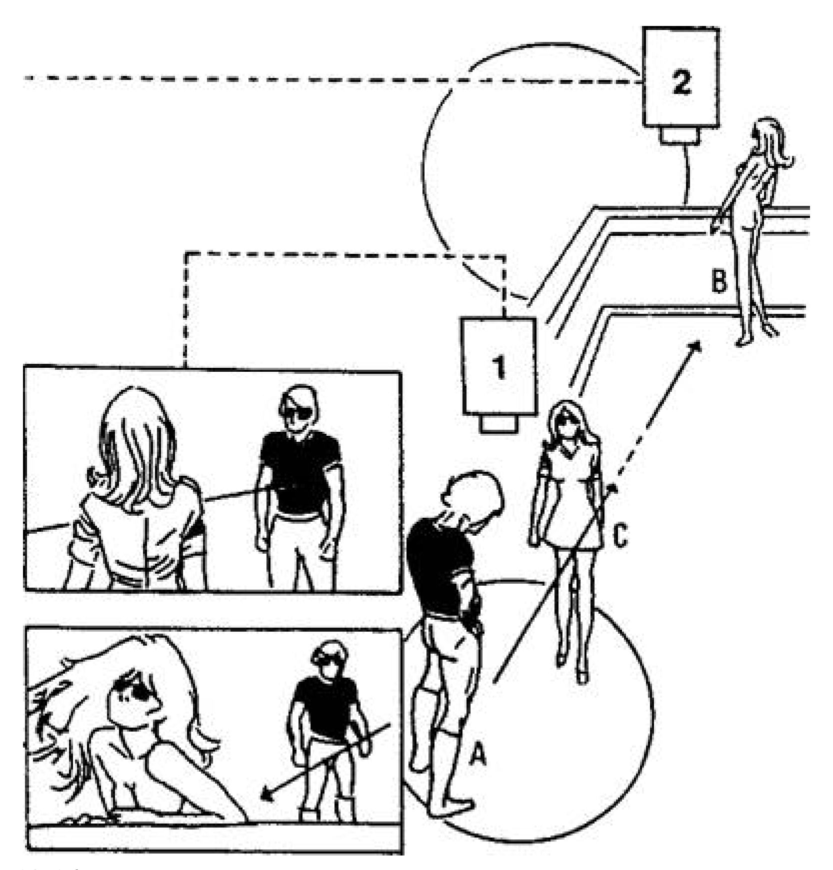
13.15 Разница этого примера и предыдущего в том, что теперь он лицом к камере, а тогда был спиной.

Получается, что его появление во втором плане видно дважды и оба раза занимает одинаковую площадь в кадре (рис. 13.15а)



13.15а Использование зеркала во втором плане позволяет повторить приход актера дважды в одной части кадра.

Как мы уже отмечали ранее, зеркала, используемые в сцене, обеспечивают эффект двойного изображения и делают сцены более напряженными, волнующими. Такой же метод может использоваться с тем, чтобы показать актера А уходящего от С и приходящего к актрисе В во втором плане (рис. 13.16).



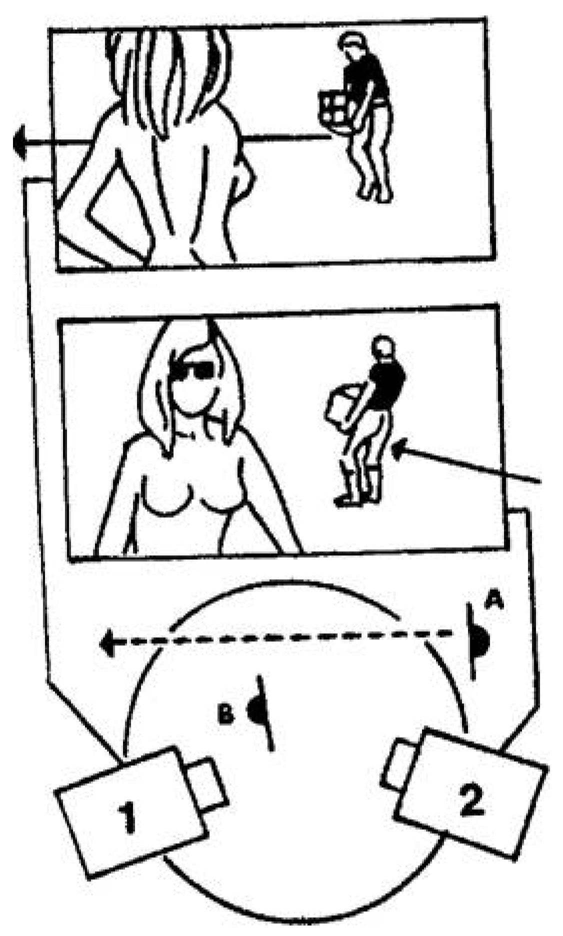
13.16 Вариант, показанный на этом рисунке, дает двух неподвижных актеров. Актер в движении проходит от одного к другому в обоих планах.

Движение идет по косой линии в двух планах. В первом кадре С и А разговаривают, затем А уходит и проходит по диагонали за С, приближается к ней, а затем уходит из кадра слева. Во втором кадре он уже в поле зрения, в центре правой части кадра, направляется к актрисе В, которую мы видим на переднем плане. Она может уже что-нибудь говорить актеру А.

АКТЕР А ПРОХОДИТ ЗА АКТЕРА В

Часто бывает такая ситуация в сцене, где актеру нужно пройти мимо неподвижного другого актера с тем, чтобы остановиться за ним. Это может быть снято следующим образом. Актриса В (неподвижный объект) может использоваться для открытия двух планов, соединяя их зрительно для состыковки планов с движением. Как показывает рис.

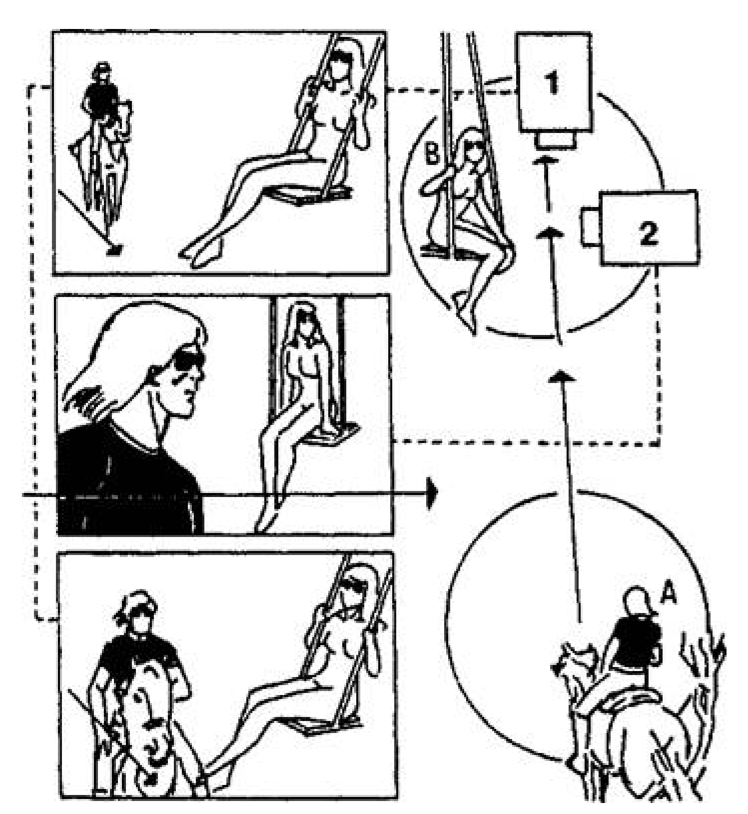
13.17, В поворачивается к нам спиной в первом плане и лицом - во втором.



13.17 Актер в движении проходит мимо актрисы, которая неподвижна и открывает оба плана. В обоих планах она на переднем плане.

Когда А приближается к ней, кадр обрывается и дается второй план, где А входит слева и идет прямо на нас, проходя перед актрисой В, а затем выходит из кадра справа.

Актер А выходит из кадра в первом плане и входит во втором. Его движение может быть оправдано с помощью любого предмета, который он несет. Например, в первом плане он несет какой-то тяжелый ящик, а во втором - ставит его на землю. Второй прием показан на рис. 13.18.



13.18 Положение камеры под прямым углом используется для съемки движения актера, который проходит мимо своего неподвижного партнера. Первый план повторен дважды, чтобы показать начало и конец движения. Второй - дает центральную часть движения.

В первом плане актер А виден в глубине кадра, сзади. Он направляется на нас в неопределенном направлении. Актриса В, сидящая на качелях в правой части кадра, показана полным кадром.

Затем мы возвращаемся к плану 1 в момент, когда А (после того, как прошел мимо В) останавливается на переднем плане. В начале этой главы было сказано, что количество возможных случаев такого рода почти бесконечно. Поэтому мы остановились лишь на наиболее типичных из них.

ГЛАВА 14

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБЩИХ ПЛАНОВ ПРИ СЪЁМКАХ

СЦЕН С ДВИЖЕНИЕМ

Только немногие виды движений на экране могут быть представлены двумя или несколькими планами подряд. Вводимые в общий план вставки или перебивки обеспечивают паузу в снимаемом движении для того, чтобы подчеркнуть контекст ситуации или позволить поближе познакомиться с действующими лицами.

В следующем примере актер делает остановку перед оригинальным строением, прежде чем подойти вплотную к нему. Дается контрплан.

> План 1. Общий. Оригинальная конструкция на заднем плане. Актер А входит в кадр слева и останавливается, спиной к камере, рассматривая конструкцию...
>
> Вставка 2. Контрплан актера А. Он смотрит вправо, за кадр, идет вперед и выходит из кадра вправо...
>
> План 1. Общий. Актер А в центре, отдаляется от нас, направляется к строению.

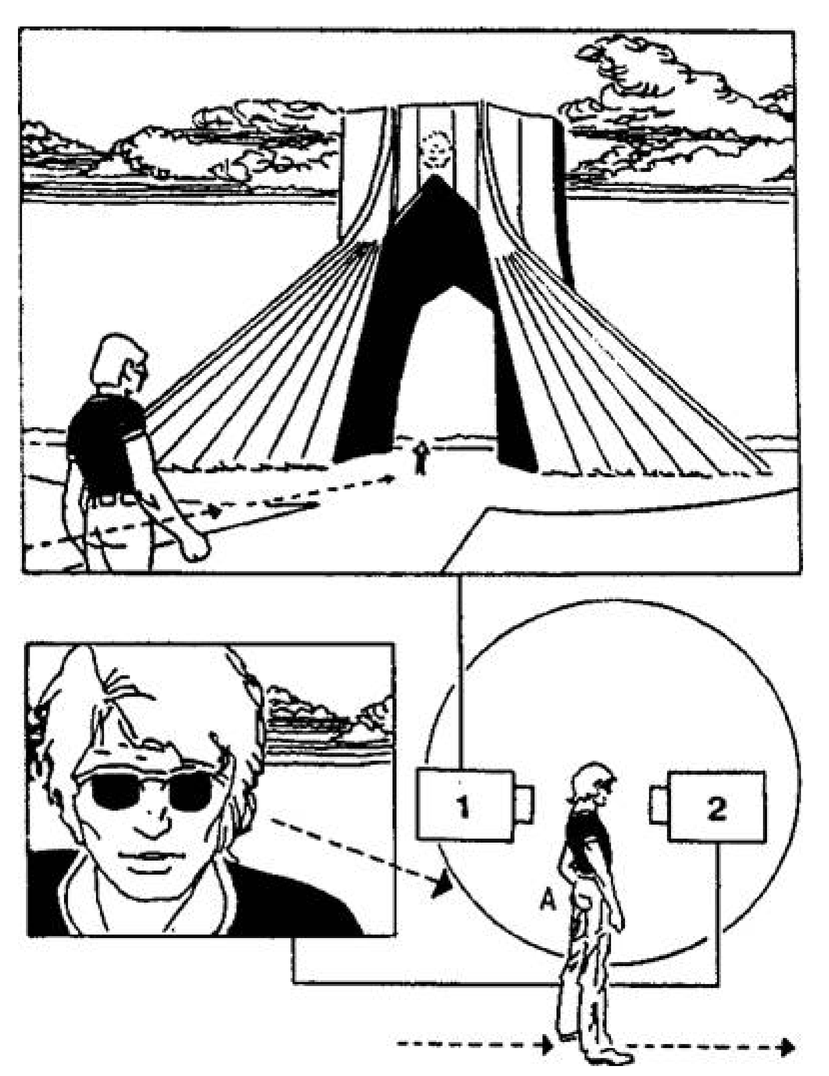
Такая комбинация легко реализуется на практике. План 1 (общий) снимается без перерыва. Актер А входит, останавливается, затем направляется к строению. Кадр обрывается. Актер возвращается назад и встает в позицию второго плана. В этот момент мы видим выражение его лица, когда он рассматривает конструкцию, затем идет к ней. При монтаже часть общего плана, соответствующая вставке, убирается и заменяется вставкой 2. Этот контрплан, приближенный, лицом к камере, показывает его реакцию гораздо более ясно, чем, если бы мы оставили общий план полностью.

В другом случае объект съемки перемещается в большом общем плане и вызывает невольное желание зрителей разглядеть его поближе даже до того, как он будет включен в какое-то действие. Это можно сделать следующим образом.

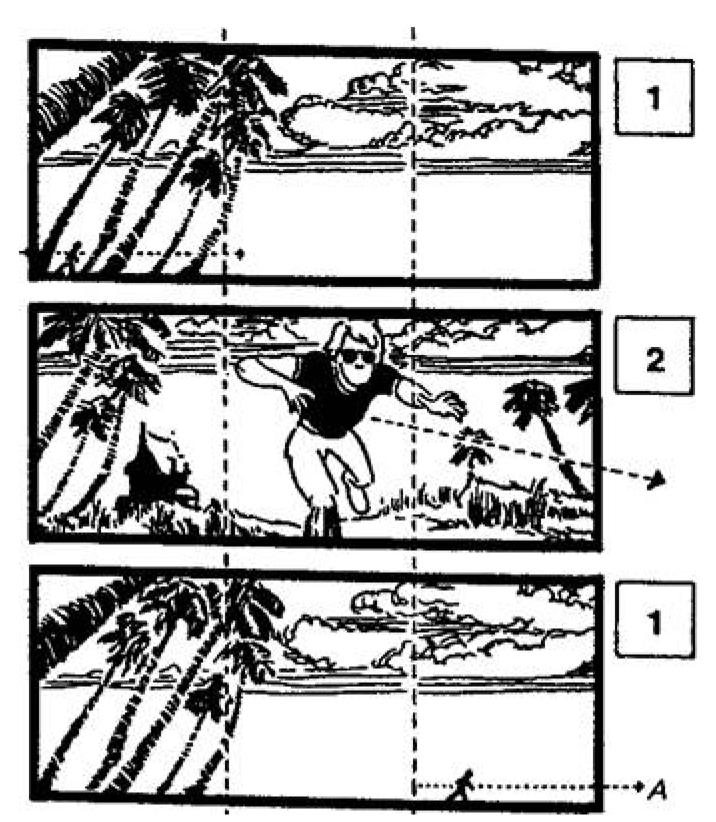
План 1. Общий. А входит в кадр с левой стороны. Бежит в правую сторону. Мы видим его совсем маленьким, бегущим по пляжу. Когда он пробегает примерно треть пути, кадр обрывается.

Вставка 2. Актер А (в центре кадра) бежит на нас, чтобы уйти из кадра, справа. По мере того, как он приближается, у нас появляется возможность как следует разглядеть его.

План 1. Общий. Актер виден на горизонте таким же маленьким, как в первом кадре. Пробегает последнюю треть пути и исчезает в правой части кадра.



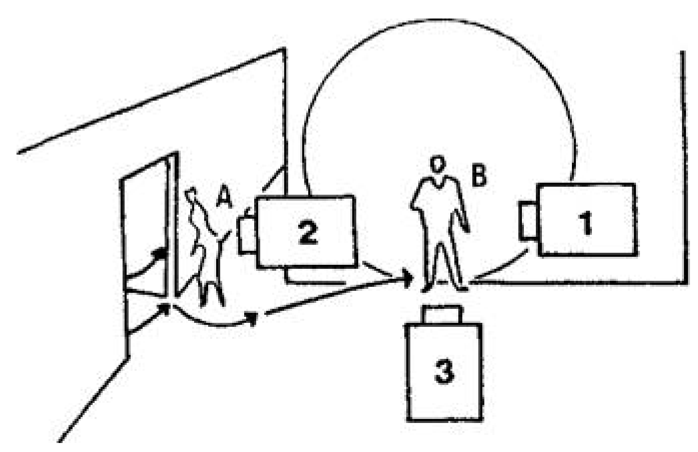
14.1 Актер А один, лицом к строению. Он входит в кадр, останавливается, затем направляется (во втором плане) к конструкции, снова снимаемой из того же положения камеры.



14.2 Первый план используется дважды. Горизонтальное движение актера происходит на одной трети изображения - на первой и на последней. Движением, которое должно происходить в центральной третьей части первого плана заменяется движением, представленным в плане 2, которое снято с позиции камеры под прямым углом с более близкого расстояния.

Итак, актер А пересекает экран от края до края бегом, в общем плане. Более приближенный план показывает кусок этого движения, причем фрагмент занимает треть изображения. Мы можем показать актера и то, что его окружает от начала до конца, используя части 1 и 3. Движение в центральной части заменяется вставкой.

Можно еще более улучшить композицию сцены, если после вставки и возврата к общему плану добавить третий план, продолжающий действие, и закончить, таким образом, эпизод.



14.3 План сцены, показывающий положения камеры, необходимое, чтобы снять простое движение одного актера.

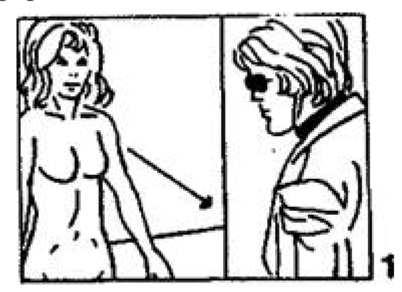


Полный кадр. Женщина А входит через открытую дверь коридора, не замечая присутствия мужчины В, и закрывает за собой дверь. В спокойно говорит: Здравствуйте! Удивленная, она разворачивается к нам. Обрываем кадр во время ее движения и даем приближенный план по той же визуальной оси.



Она заканчивает свой поворот к нам и смотрит за кадр, вправо. Она улыбается, когда узнает его. Затем она прекращает свое движение к

нам (вправо), и, когда ее голова находится на полпути от выхода из кадра, вновь кадр прерывается и дается план полным кадром.



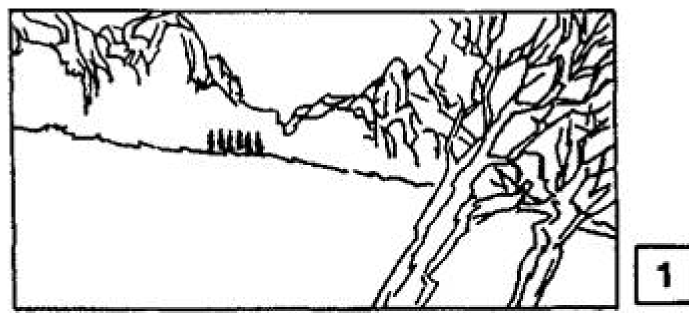
Женщина в центре изображения направляется к нам и к актеру В на переднем плане. Когда они оказываются рядом друг с другом, кадр обрывается, и дается приближенный план актера В.



В начале плана актер А входит слева и останавливается. Они разговаривают. Движение, снимаемое одним планом, может быть представлено введением двух вставок. Рис. 14.4 показывает расположение камеры в этом случае.

14.4 План сцены для расположения камеры, снимающей движение с различных точек.

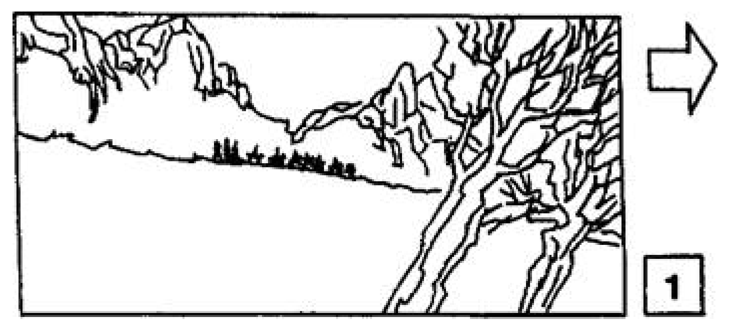
Сцена происходит в горной, каменистой местности. Дорога очень тяжелая, трудно проходимая. В глубине кадра видна горная цепь. Рыцари перемещаются в ряд по трое, распределенные по сцене. Общий план с высокой точки. Рыцари, постепенно приближаясь друг к другу, двигаются от первой части кадра к центру.



Полным кадром: камера на дороге, перемещается вместе с ними. Они медленно идут по направлению к нам.



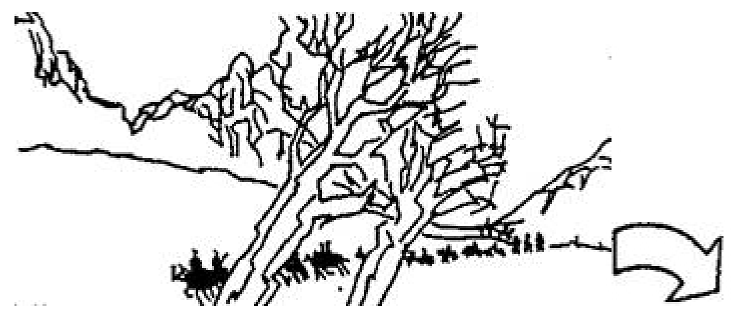
Новый план с высокой точки. Общий план. Рыцари спускаются с горы и пересекают экран.



Съемка вращающейся камерой: панорамирование их, вправо. Вновь план с высокой точки, только контрплан. Рыцари приближаются друг к другу по диагонали слева направо и выходят из кадра, вправо.



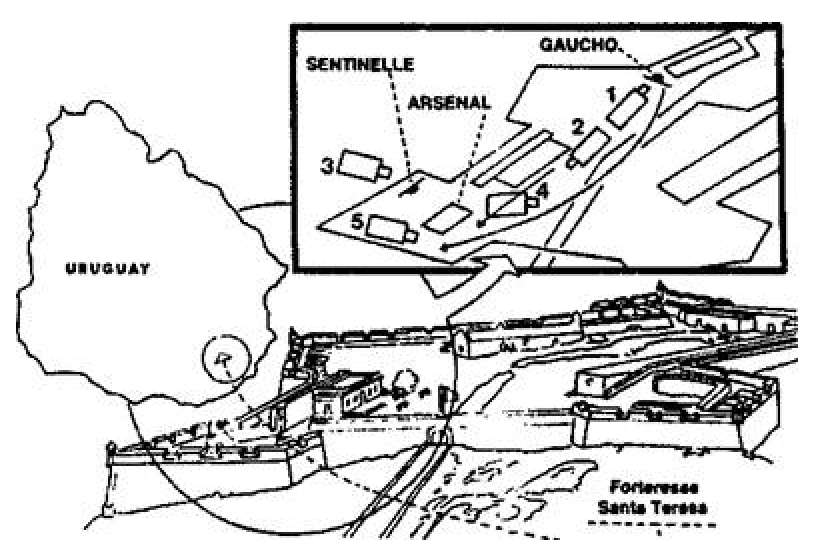
Вновь план с высокой точки. Рыцари направляются на камеру и перемещаются по диагонали справа налево. Камера следить за ними вращением (панорамированием) до тех пор, пока они не покидают кадра.



В этом примере были использованы две вставки в общий план, для усиления динамизма сцены. Этот общий план снят вращающейся камерой. Его цель - показать рыцарей, потерявшихся в дикой местности. Вставки дают резкое действие, которое контрастирует со спокойным темпом общего плана. Увеличивая уровень звука, когда две вставки появляются на экране, и, соответственно, уменьшая, когда появляется общий план, мы получаем ощущение смертельной опасности, угрозы.

Несколько общих планов могут быть монтированы параллельно с целью снять движение актера, в котором вы хотите подчеркнуть весь драматизм сцены. Последовательное повторение картин может вызвать волнение, напряжение или подозрение зрителей.

Вот пример, взятый из незаконченного фильма, который называется "Сеньор с Востока". Действие фильма происходит в крепости Санта Тереза, в Уругвае. Гаучо (уругвайский пастух) в форме португальского солдата, которую он себе присвоил, показан в момент, когда он пересекает двор крепости по направлению к складу оружия, который он хочет уничтожить. Солдат на карауле стоит спиной ко двору крепости. Гаучо пересекает двор (рис. 14.5).



14.5 Эпизод, монтированный параллельными планами, как это подробно описано в тексте.

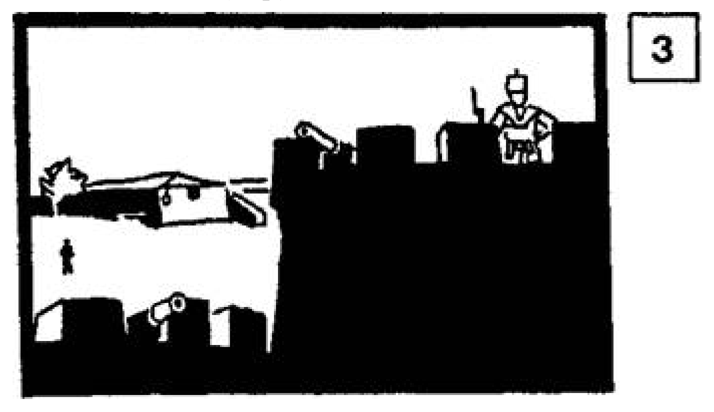
План 1. Гаучо выходит из каменного укрытия и направляется за кадр, вправо.



План 2. Контрплан. Гаучо входит слева и направляется в глубину кадра. Там мы видим его цель - склад оружия.



План 3. Стены крепости. Мы видим караульного на переднем плане. Он стоит спиной к Гаучо, который виден на заднем плане направляющимся к складу оружия.

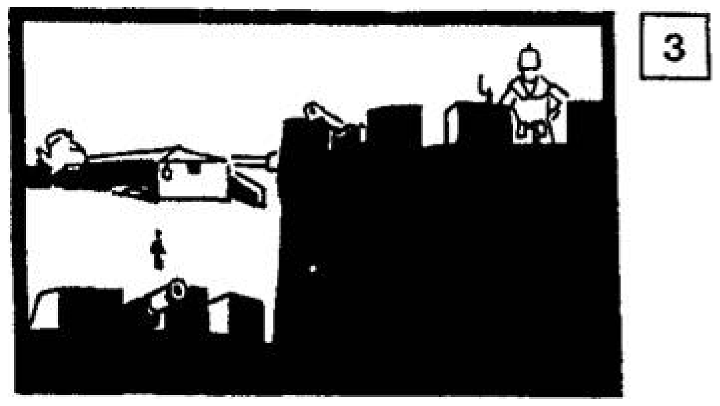


Атмосфера очень важна для такого рода эпизодов. За кадром слышится пение мужским голосом под гитару. Пение, жалостливое и тихое, прерывается звуками шагов караульного по камням. Все эти элементы служат ощущению внезапной опасности и напряжения.

План 4. Контрплан с высокой точки: камера возвращается к Гаучо, который идет на среднем плане.



План 3. Полный план стен крепости. Гаучо направляется в глубину кадра.

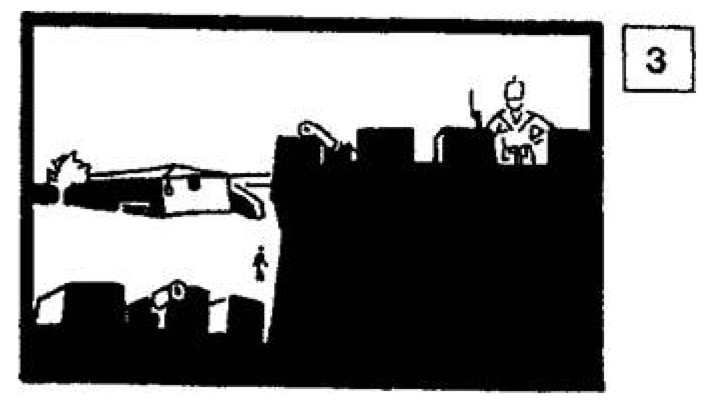


План 4. Контрплан с высокой точки: Гаучо. Съемка камерой с движения.



План 3. Полный кадр: стены крепости. Гаучо достигает склада

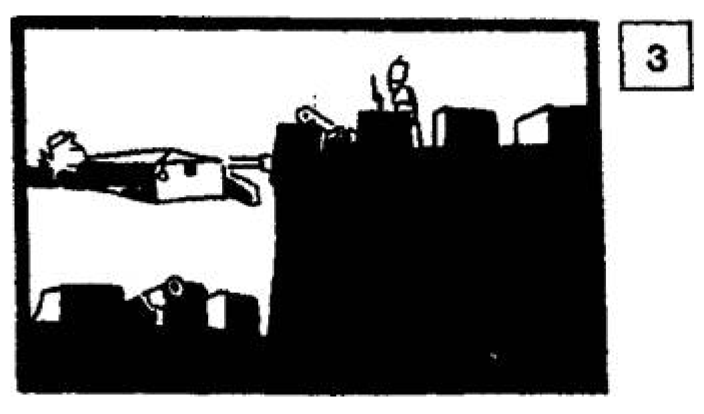
оружия и исчезает за ним.



План 5. Стены оружейного склада на первом плане. Гаучо направляется на нас и идет в неопределенном направлении. Встает на колени перед освещенным окном. Ждет.



План 3. Стена крепости. Караульный меняет положение и смотрит на задний план.



План 5. Гаучо медленно поднимается и бросает взгляд через окно в сторону караульного.



Полностью эпизод состоит из десяти фрагментов; три - общих плана и два - простых плана, последовательно повторяющихся. Эти планы используются в начале эпизода, чтобы показать крайние точки, между которыми происходит действие. В плане 1 мы видим Гаучо, покидающим место, где он спрятался, а в плане 2 мы его видим, направляющимся к своей цели - складу оружия. Общие планы 3 и 4 показывают его движение в опасной зоне. Общий план 3 показывает караульного на переднем плане, который мог бы в любой момент повернуться и арестовать Гаучо. Движение Гаучо в этом плане в трех последовательных частях его дает представление о чувствах Гаучо, когда тот пересекает двор крепости.

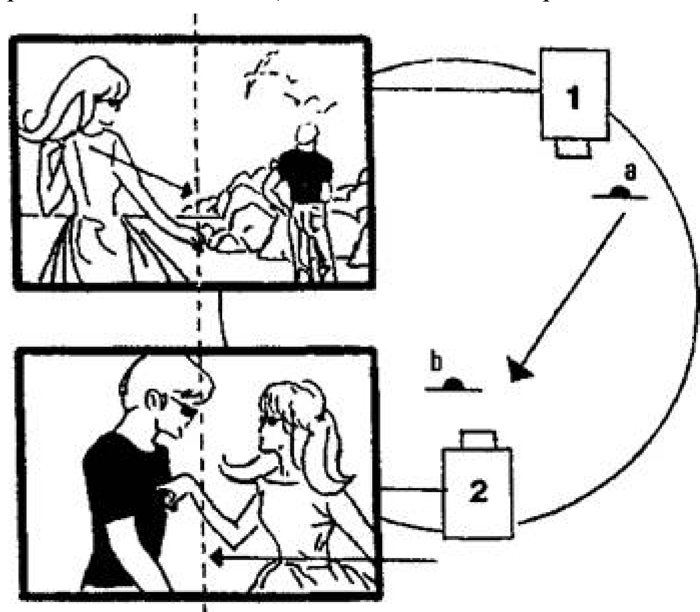
Когда наш герой достигает склада оружия, мы обрываем кадр, и даем общий план 5, где он направляется к окну. Затем мы включаем оставшуюся часть общего плана 3. Мы сыграли на волнении публики, очень ясно показав, что караульный повернулся. Показав поворот караульного, мы подчеркнули опасность, но наш герой спасен и мы возвращаемся к общему плану 5, где Гаучо готовится к следующей фазе своей операции. И история продолжается...

ГЛАВА 15

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

Порой некоторые драматические особенности диктуют использование таких визуальных приемов, в которые никак не укладываются те основные правила съемки движений, что были перечислены выше. Следующие примеры попадают под эту категорию.

Были найдены два возможных решения съемки в подобных случаях - пауза или использование небольшой части кадра. Во многих фильмах проблема возникает тогда, когда актер должен пройти между двумя различными зонами интереса, доминирующие центры которого расположены таким образом, что из основного положения камеры мы оказываемся лицом к одному центру интереса и видим тыльную сторону другого. Если мы хотим избежать этого, то в начале второго плана необходимо использовать визуальную паузу. Представим себе случай, когда в кадре два актера: один - в движении, другой в зафиксированном положении, как это показано на рис. 15.1.



15.1 Визуальная пауза в начале второго плана дается с целью

изменения направления движения актера.

Использованы лишь два плана для съемки движения между двумя зонами интереса.

План 1. План с дистанции. Актер В, справа, спиной, повернут к заднему плану. Актер А, слева, пересекает экран, чтобы подойти к В. Когда А достигает центра изображения, кадр прерывается.

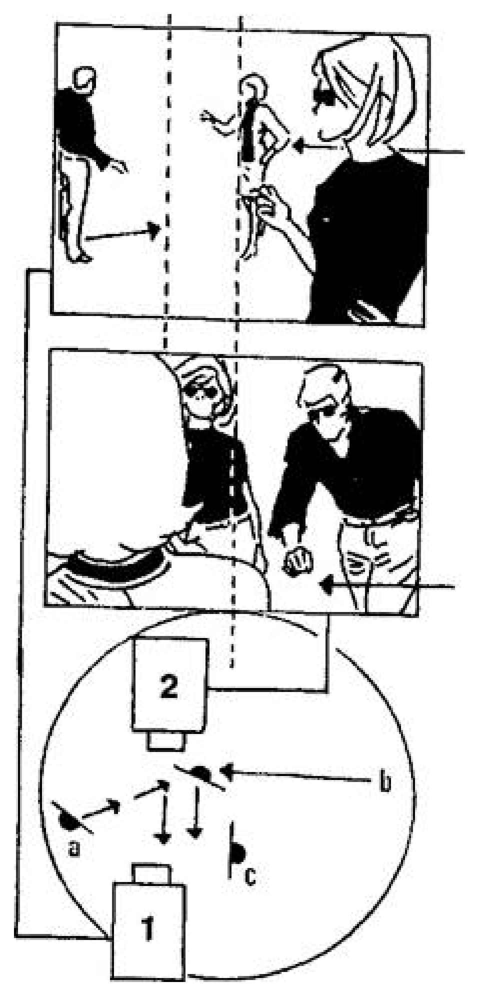
План 2. Контрплан, средним планом. Актер В теперь с левой стороны кадра, лицом к нам. Он на мгновение остается один. Затем А входит в кадр справа и останавливается около него. Оба актера стоят теперь лицом к камере, либо смотрят друг на друга.

Пауза, которая маскирует изменение направления движения, вводится в начале второго плана. Актер в движении на мгновение исключается из плана, и актер в фиксированном положении остается в кадре один. Это дает возможность зрителю адаптироваться к новому положению камеру. В предыдущем примере по поводу противоположного движения внутри кадра мы рассмотрели случай с актером в движении, расположенным спиной к камере в первой половине кадра, и лицом - в другой половине *(глава 11, случай 52).* Это условие было необходимым при съемках такого движения доя того, чтобы удержать внимание зрителей в центре экрана.

В таком решении пауза, вводимая в начале второго плана, - актриса в движении (в профиль к камере в двух планах). Движение актера или другого объекта съемки в движении может проходить через изображение или по диагонали.

ВИЗУАЛЬНАЯ ПАУЗА ПРИ СЪЕМКЕ БОЛЬШИХ ГРУПП АКТЕРОВ

Когда речь идет о значительной группе неподвижных актеров, то разделение движения на фрагменты может происходить при помощи другого, отдельно взятого, актера (рис. 15.2).



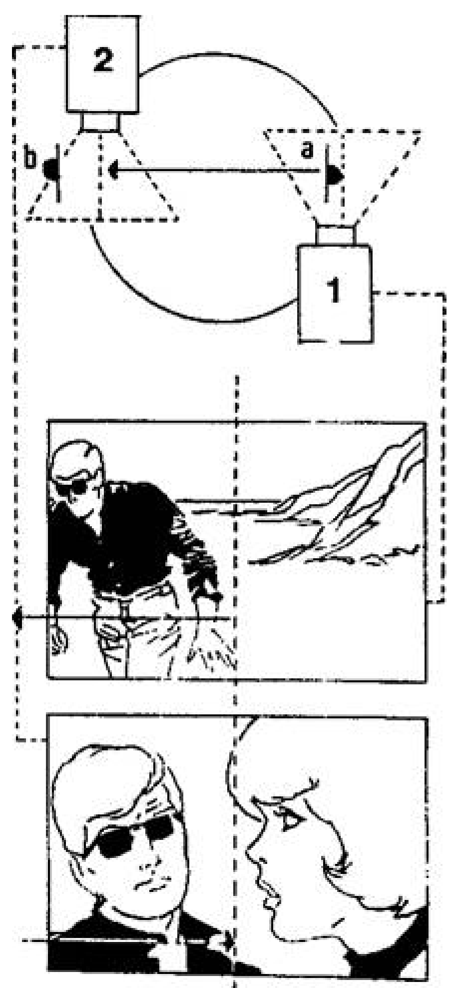
15.2 Актеры перемещаются, но в действиях одного из актеров есть визуальная пауза. Актеры меняют свои положения в кадре во втором плане.

План 1. Актеры А и С разговаривают; актер В входит в кадр справа, проходит за С и останавливается в центре. В болтает с А, который затем направляется к С. Когда А пересек треть изображения, план обрывается.

План 2. Контрплан, средним планом. В, слева, прямо, в профиль (рис. 15.2). Затем А входит справа и останавливается, лицом к В. Чуть позже оба отворачиваются от нас и уходят в неопределенном направлении на задний план.

Изменение положения двух основных актеров (А и В) необходимо при этой технике, но пауза в начале второго кадра служит тому, чтобы

переключить внимание зрителя и поменять направление движения основных актеров. Но вместо того, чтобы представлять два сюжета в двух планах, можно их смонтировать вместе в одном плане (рис. 15.2а).



15.2а Противоположное движение актера в одной и той же части кадра. Пауза в начале второго плана дает возможность соединить два движения.

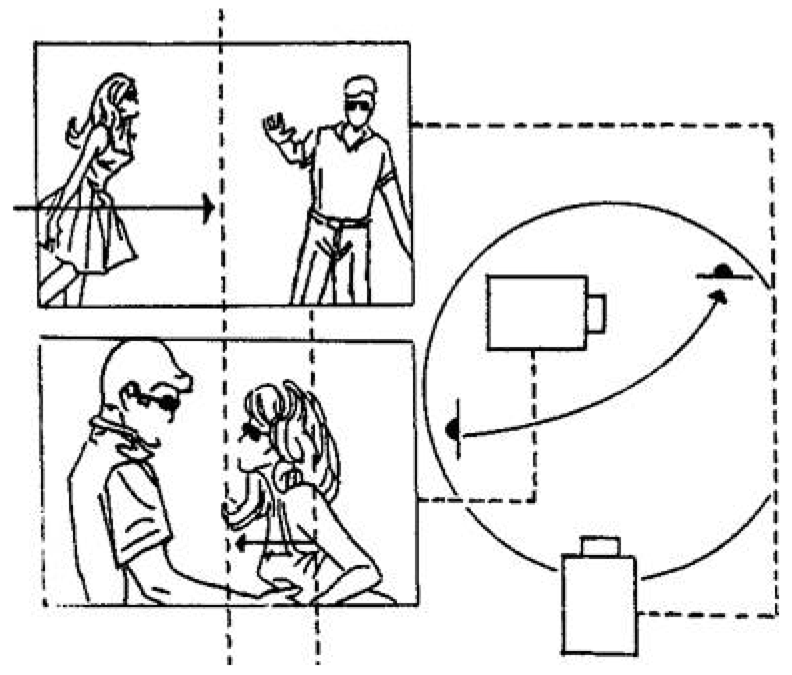
Актер А выходит из кадра, перемещаясь из центра влево в первом кадре. Второй план начинается с показа актера В (фиксированного) справа. После паузы А входит слева и останавливается в центре.

Движение происходит в той же части кадра (слева) в

противоположных направлениях.

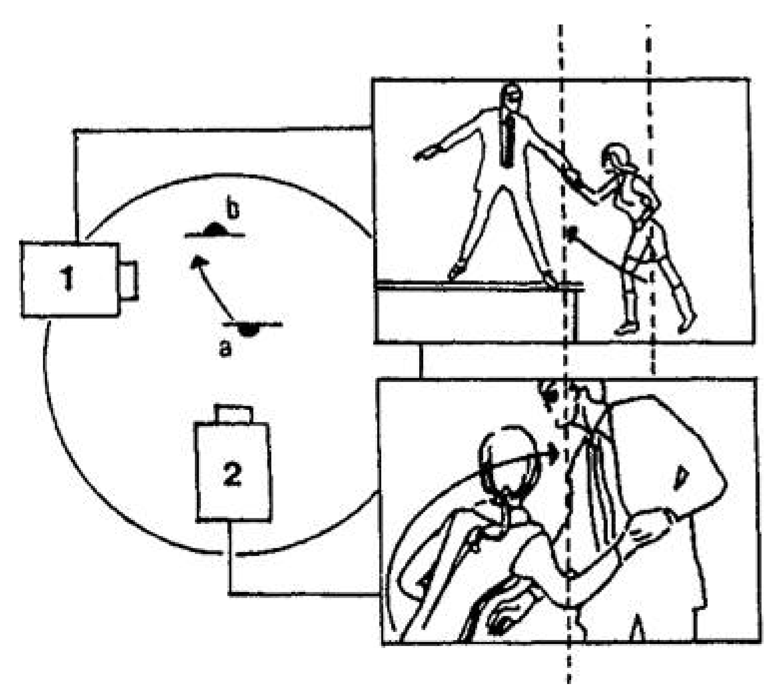
ОТСУТСТВИЕ ПАУЗЫ

Если прибегнуть к съемке под прямым углом, то пауза может быть иногда опущена. От плана к плану используется довольно резкий переход, и актер перемещается в противоположных частях кадра в каждом из планов только при одной особенности: в одном из планов его движение обязательно происходит в узком центральном пространстве. На рис. 15.3 второй план показывает это короткое движение в центральной части. Оба фрагмента движения сходятся в центре изображения.



15.3 Положение камеры под прямым углом: съемка движения, которое происходит в центре кадра в обоих планах

Такое решение, довольно интересное с визуальной точки зрения, применимо не только для двух персонажей, которые встречаются, но также и для одного актера, который, к примеру, помогает другому подняться на более высокое место, где он сам находится (рис. 15.4).

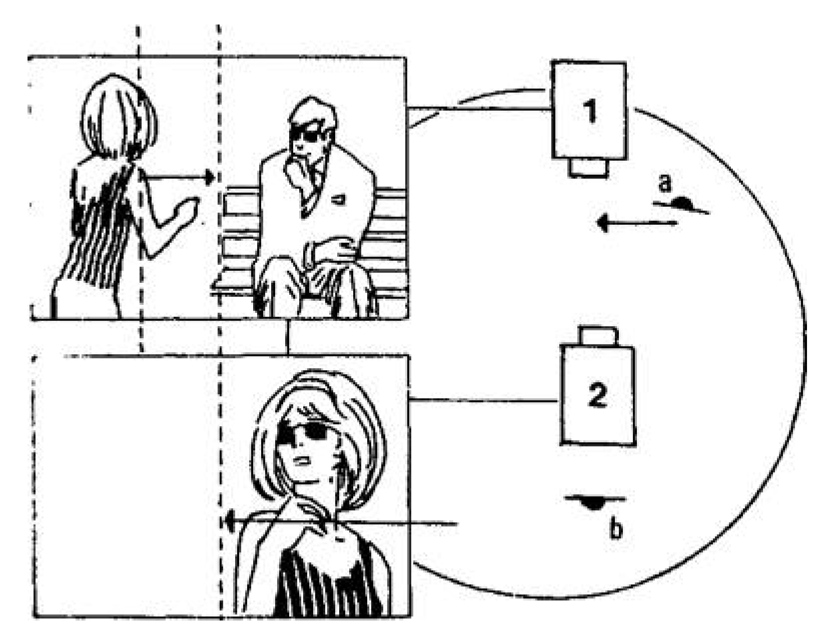


15.4 Паузы нет. Резкий переход от первого плана ко второму. Движения в первом плане и во втором сходятся в центре кадра.

А и В встречаются в центре кадра. А протягивает руку В. Кадр обрывается в движении, и дается второй план с позиции камеры под прямым углом, где актер А резко появляется в кадре (его поднимает В). Начало движения было уже в первом плане.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОНТРПЛАНОВ

Когда один актер сидит, другой стоит для того, чтобы подчеркнуть свое движение в другой части кадра. Такое расположение подчеркивает ситуацию. Бывает, что движение разделено на фрагменты, и в каждом фрагменте используется своя часть кадра (рис. 15.5).



15.5 Неподвижный актер в этом примере исключен из второго плана.

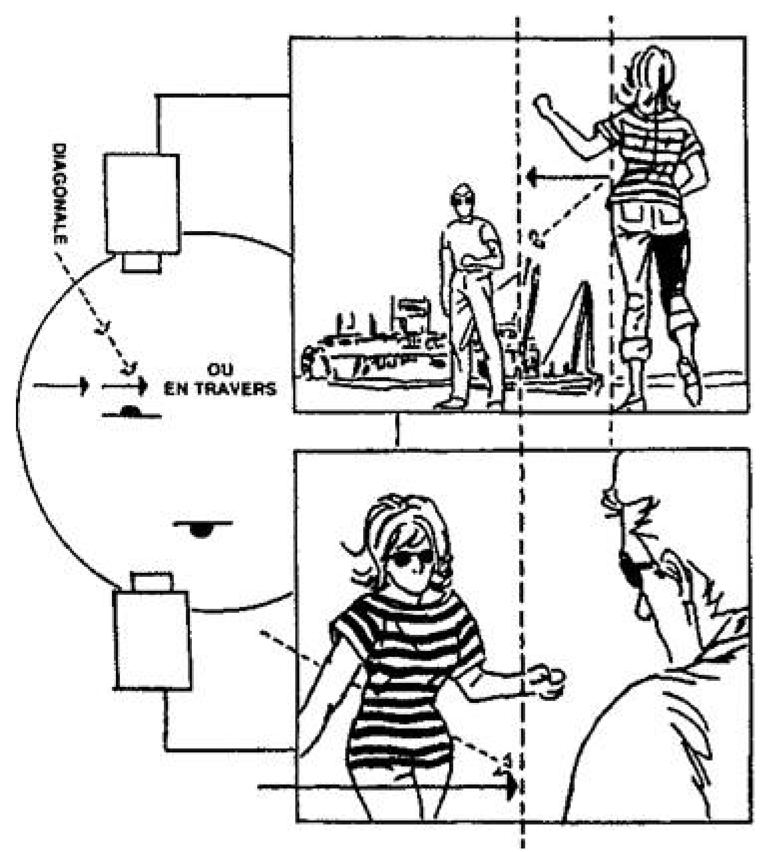
Фактор скорости здесь очень важен и обязательно должен приниматься во внимание при таком типе съемки. В показанном примере движение в небольшом секторе кадра используется в первом плане.

Такое решение сходно с тем, о котором мы говорили в главе 11, случай 52, Разница в том, что там актер входит в кадр лишь для того, чтобы пройти от одного края к центру (затем от другого края к центру).

Используя вторым планом приближенный план, мы добиваемся того, что вход актрисы в кадр становится более быстрым, то есть она тратит меньше времени на то, чтобы пройти половину кадра, чем в предыдущем плане (где ей нужно было пройти противоположную половину).

Как мы уже отмечали, обе части одного движения, разделенного на два плана, должны происходить с одинаковой скоростью. Но приближенный план, увеличивающий персонаж, увеличивает также и скорость движения. Поскольку приближенный план дается с целью визуальной концентрации, то увеличение скорости позволяет подчеркнуть медленное движение предыдущего плана, что было бы невозможным при обратном порядке. Когда скорость уменьшается от плана к плану, нельзя показать непрерывное движение.

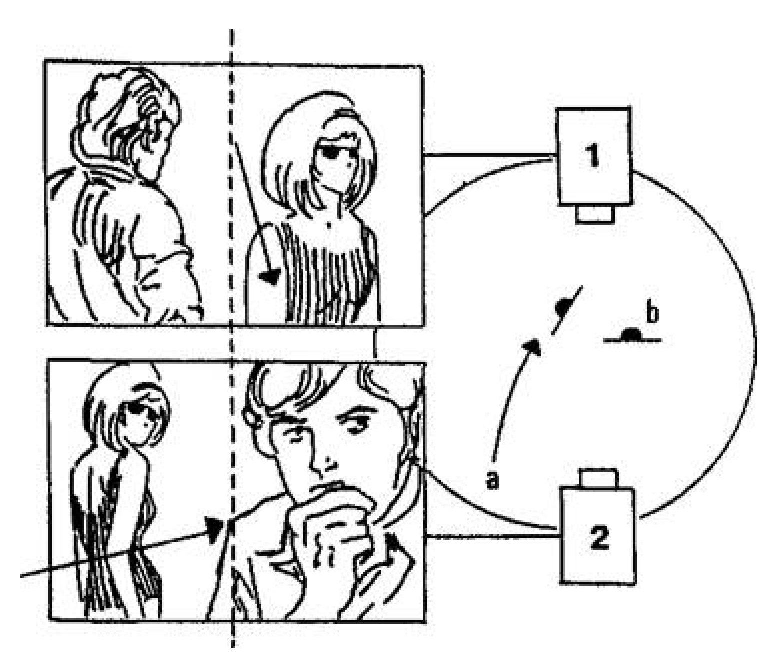
Несмотря на то, что актер B исключен из второго плана, в большинстве случаев возможны ситуации, когда он вводится в кадр идя создания противоположности расположения секторов кадра (рис. 15.6).



15.6 Движение по диагонали, где актеры меняют свои позиции от плана к плану. Движения сходятся в центре кадра в обоих планах.

Как показано на рисунке, возможны два варианта для направления движения актрисы. Она может в каждом плане (соответственно в своей половине кадра) перемещаться по горизонтали, либо по диагонали, сначала приближаясь (в первом плане), затем отдаляясь (во втором плане).

Актер, который перемещается в неопределенном направлении может использовать ту же формулу (рис. 15.7).

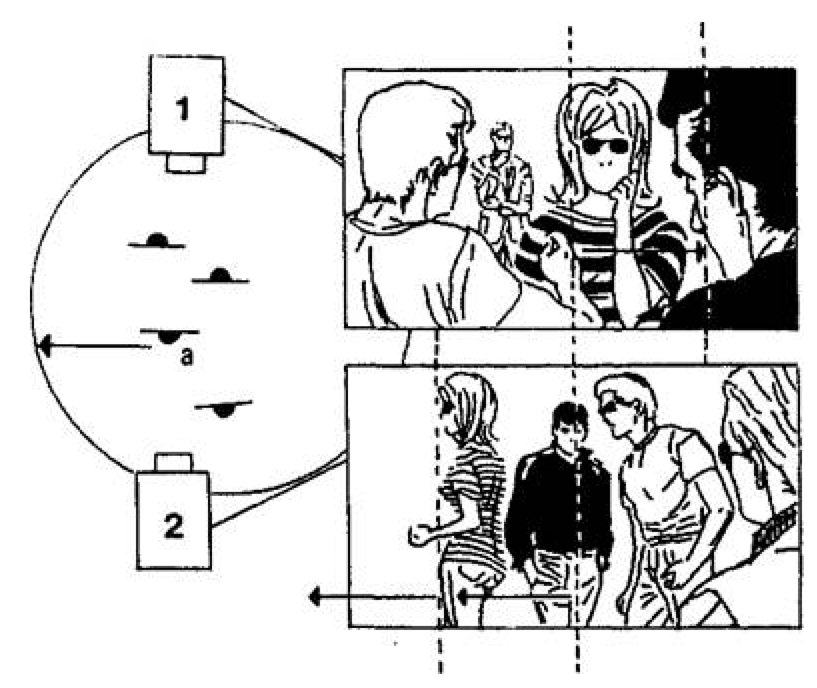


15.7 Движение в неопределенном направлении, актеры меняют позиции во втором плане, в момент, когда один из актеров завершает свое движение.

План 1. В на переднем плане, спиной к камере. А (справа) приближается к нам. Когда она оказывается рядом с В, кадр обрывается.

План 2. Контрплан. В на переднем плане, справа. А входит слева. Когда она рядом с ним, он оборачивается к ней.

Можно было дать сцену с движение с разных сторон к центру, но здесь движение в неопределенном направлении, хождение взад и вперед персонажей, представлено в противоположных секторах кадра, что более динамично. Необязательно, чтобы актер входил в кадр в начале второго плана. Такой же эффект достигается, если показать актера А спиной рядом с актером В, выигрывая в том, что задний план расположен в противоположном секторе, чем в предыдущем кадре.



15.8 Направления движения актеров расходятся от центра к различным краям кадра.

Использование приближенных планов в обоих кадрах еще более усиливает динамизм такого приема. Если актер снимается общим планом и применен тот же принцип, то изменение положения актеров будет менее заметным, так как оба будут расположены в центре изображения, полным кадром. Траектория их перемещения займет меньше сценического пространства, чем то же самое действие в приближенных планах.

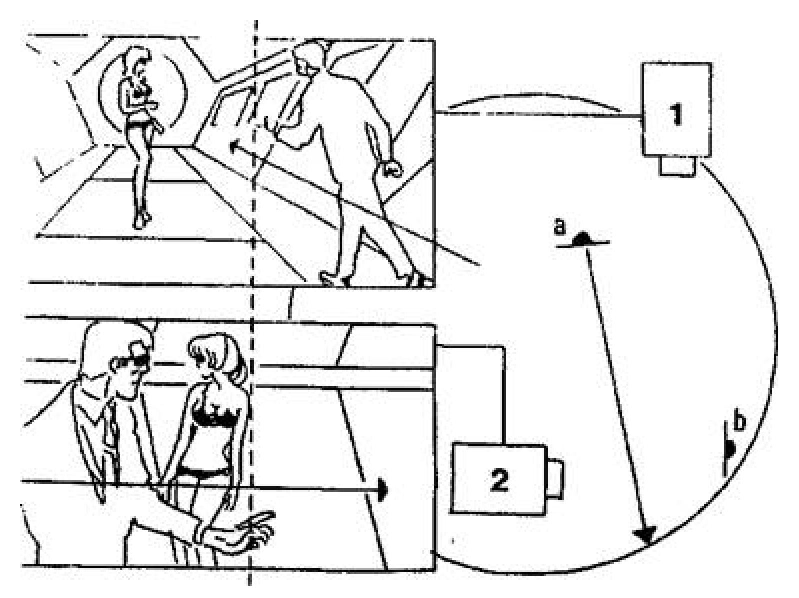
РАСХОДЯЩИЕСЯ ДВИЖЕНИЯ

Актер может перемещаться в сцене от центра к краям кадра. Сначала дается вся группа средним планом. Актер А перемещается от центра к правой стороне кадра и выходит из кадра с этой стороны.

Второй план - это контрплан, полным кадром. А (в центре) заканчивает движение: он выходит слева из кадра, либо останавливается и поворачивается лицом к группе.

ОДИН ИЗ АКТЕРОВ ПОСТОЯННО ОСТАЕТСЯ В ОДНОМ И ТОМ ЖЕ СЕКТОРЕ КАДРА

В некоторых случаях один из актеров постоянно остается в одном и том же секторе кадра, когда другой актер пересекает кадр (рис. 15.9).



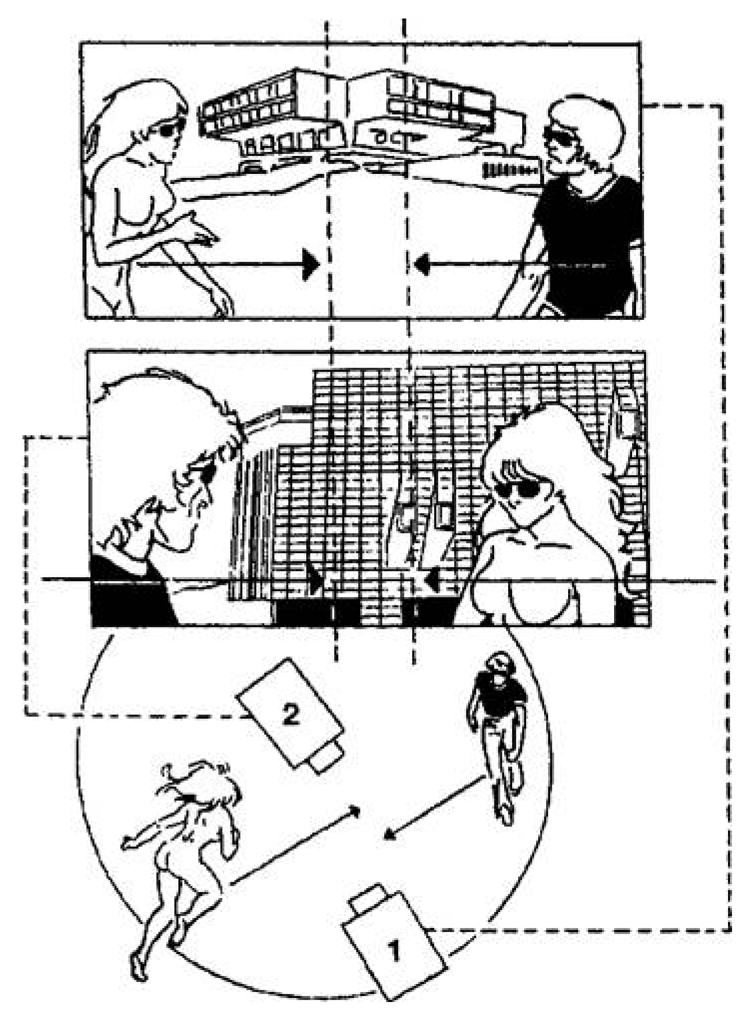
15.9 Актер В остается неподвижным с левой стороны кадра в двух планах, тогда как другой актер перемещается в неопределенном направлении в первом плане и пересекает изображение во втором плане.

План 1. В слева, неподвижен. А (справа) перемещается в неопределенном направлении. Кадр обрывается.

План 2. Средний план. В слева, неподвижен. А входит с этой стороны и пересекает изображение, останавливаясь в правой части кадра.

ДВА АКТЕРА В ДВИЖЕНИИ

Особый вариант возникает, когда два актера перемещаются, Актеры проходят параллельно, но в противоположных направлениях. Они останавливаются одновременно и смотрят друг на друга (рис. 15.10).



15.10 Актеры перемещаются от противоположных краев кадра к точке встречи. Второе положение камеры - контрплан. Их расположение в кадре теперь противоположно, но встреча естественно воспринимается, потому что движения конвергентны в обоих планах.

План 1. Актеры входят в кадр с противоположных сторон и направляются к центру; дается американский план. Когда их силуэты сходятся, кадр обрывается.

План 2. Контрплан. Актеры входят в кадр приближенным планом опять с разных сторон и останавливаются лицом друг к другу.

Положение актеров во втором плане - противоположно. Но их

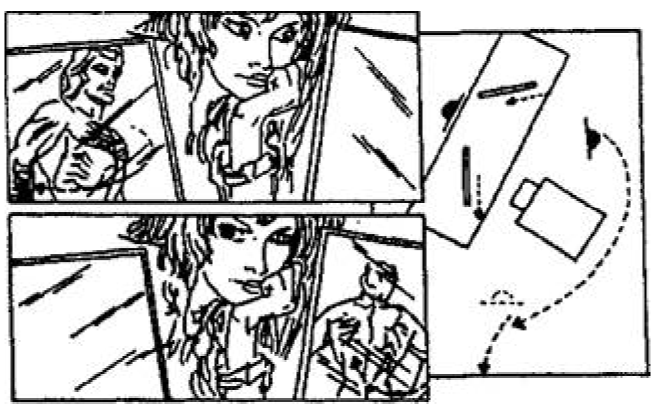
движения - расходящиеся: в каждом секторе оказывается по одному актеру (попеременно).

ГЛАВА 16

АКТЕР А ОТДАЛЯЕТСЯ ОТ АКТЕРА В

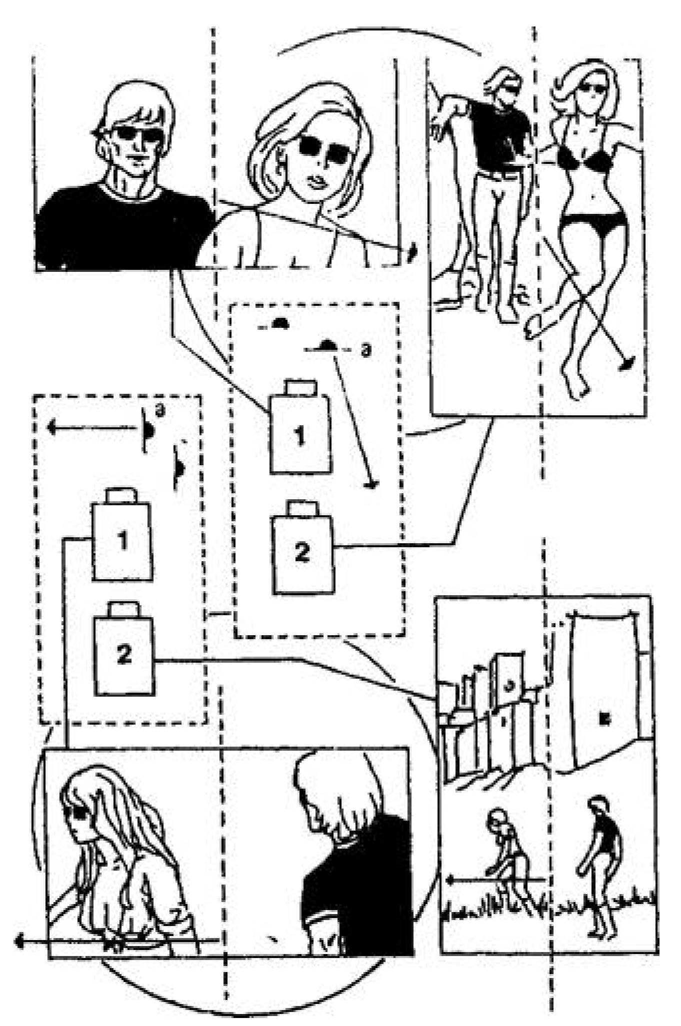
Планы, в которых один персонаж отдаляется от другого, близки по технике к тем, о которых мы говорили в предыдущей главе, только требуют обратного порядка монтажа. Достаточно поменять порядок планов и направление движения, чтобы получались разнообразные сцены и удачные гибкие переходы. Как и в случае, когда актер А направляется к актеру В (в главе 13), здесь тоже применяется принцип треугольного расположения кинокамеры.

Прежде чем говорить о наиболее распространенных и классических приемах съемки такого типа движения, отметим одно своеобразие. Если в сцену ввести два зеркала углом, то можно показать актера, который уходит следующим образом: начало его движения в одном зеркале, а вторую половину движения - в другом. Зеркала играют роль мини-экранов, показывающих уход персонажа, а актер в это время остается неподвижен между зеркалами на большом экране (рис. 16.0).



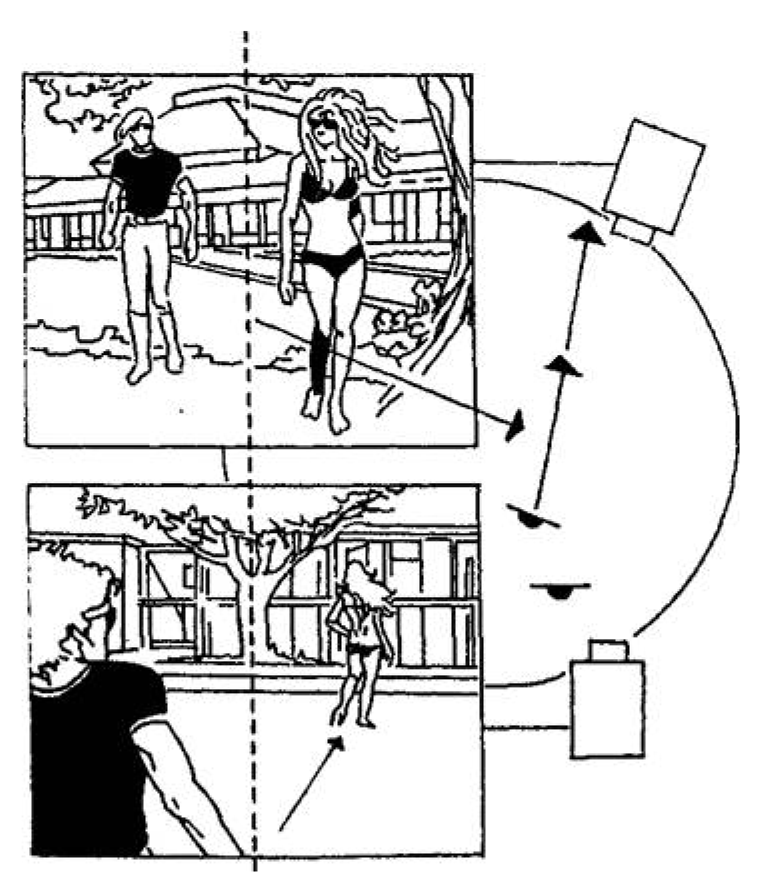
16.0 Два зеркала, расположенные в противоположных частях экрана, показывают момент ухода актера.

Две точки расположения камеры на общей визуальной оси могут показать момент ухода персонажа, пересекающего экран вдоль, или направляющегося по диагонали к камере в обоих планах (рис. 16.1).



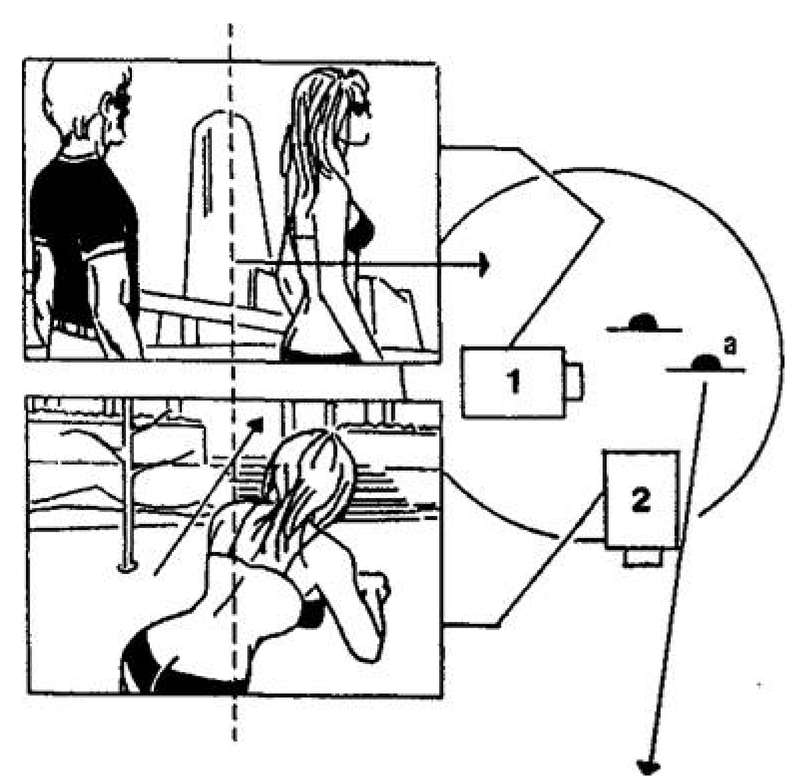
16.1 Два варианта предлагаются для съемки ухода персонажа. Первый - снимается движение в неопределенном направлении, второй - снимается движение через экран.

Обе части движения снимаются в одной половине кадра и с одной стороны в обоих планах. А в первом плане отходит от этой стороны и идет от центра кадра, оказываясь в той же стороне во втором плане. Внешний контрплан здесь наиболее удачен, как это показано на рис. 16.2.



16.2 В данном примере используется внешний контрплан для съемки ухода актера.

Если использовать положение камеры под прямым углом, то, показывая уход одного из актеров, нужно показать обоих актеров в первом плане и только того, который уходит, - во втором (рис. 16.3).



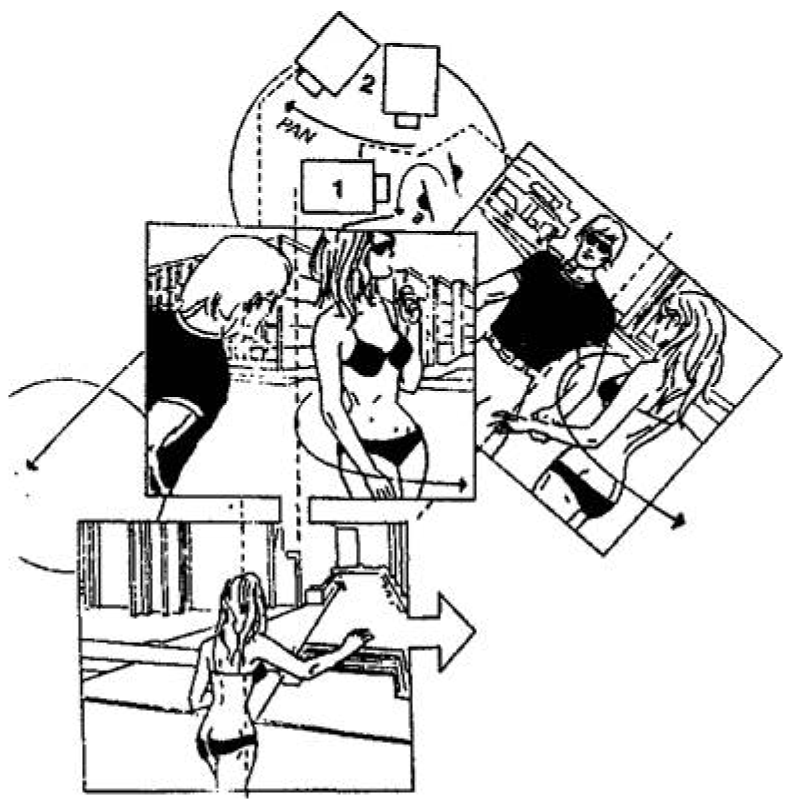
16.3 Неподвижный актер исключен из второго плана.

Он у выхода из кадра в первом плане, а во втором - он уже в центре изображения и отдаляется от нас в неопределенном направлении.

Таким образом, второй план - это то, что видит актер, остающийся на месте. Расстояние, на котором виден персонаж в движении, во втором плане совпадет с расстоянием его от неподвижного актера. Если мы видим обоих полным кадром в первом плане, то актриса в движении может быть полным кадром во втором плане в момент, когда она уходит. Когда зритель видит актера в движении сначала рядом (близко к камере), затем вдалеке, затем опять близко, устанавливается необходимый визуально динамический ритм, благодаря фрагментам непрерывного движения.

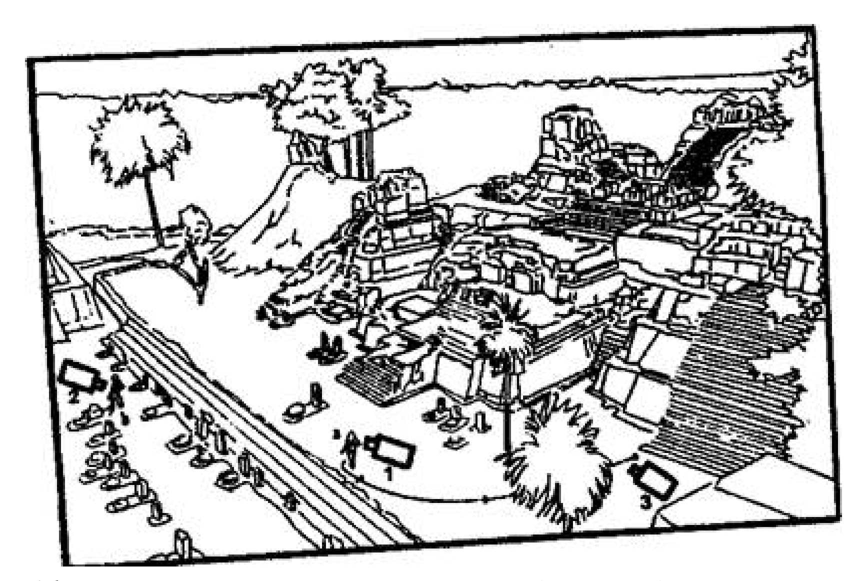
Другую возможность дает использование панорамирования во втором плане при положении камеры под прямым углом (рис. 16.4). Сначала (приближенный план) актер А на первом плане поворачивается и выходит из кадра справа. Кадр обрывается и дается полный кадр, где актер А (в центре) продолжает идти в правую сторону. Камера вращается и следует за актером А. Достигается

эффект, похожий на тот, о котором мы говорили в предыдущем случае, в той разницей, что второй план - это не персональный взгляд актера, который следит за движением партнера, - а просто показ актера, удаляющегося по сцене, с целью подчеркнуть его уход. В этом и заключается незначительная разница двух сходных приемов съемки таких сцен. Один прием - более энергичный, другой - менее. Режиссер выбирает по своему вкусу, исходя из контекста сцены.



16.4 Камера прослеживает (панорамирует) движение актера, который удаляется от партнера, во втором плане.

Движение иногда может сниматься с разных углов пополнения камеры, особенно, когда речь идет о долгом движении. Рисунок 16.5 показывает пример, использующий три фрагмента.

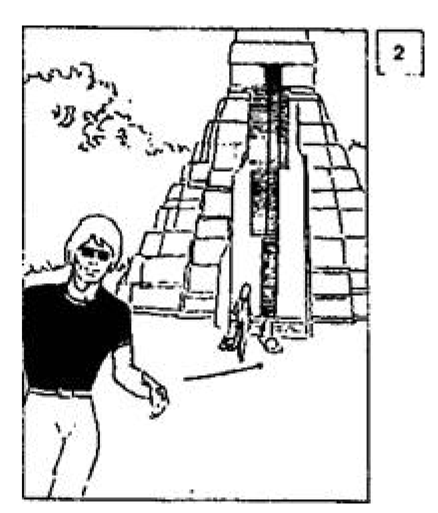


16.5 Движение актера, который уходит, представлено тремя планами.

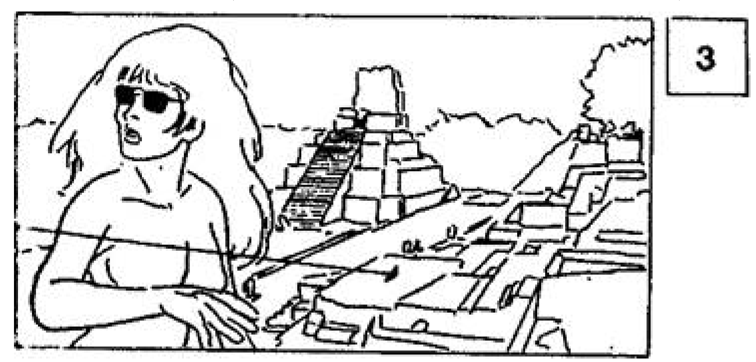
План 1. Актриса А на первом плане, поворачивается и выходит из кадра вправо.



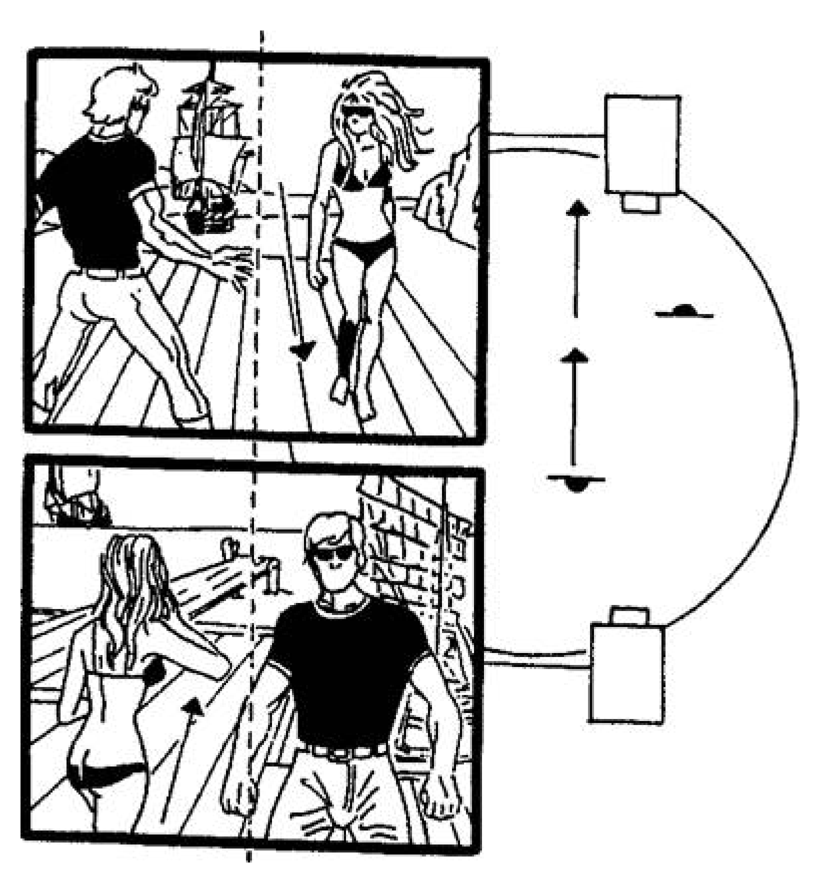
План 2. Контрплан. В на первом плане. Актриса А в центре кадра, на заднем плане, идет в правую сторону. Она не выходит из кадра в этом плане.



План 3. Приближенный контрплан с высокой точки расположения камеры. А входит в кадр слева и пересекает наше поле зрения, покидая кадр с правой стороны (может остановиться в центре кадра).



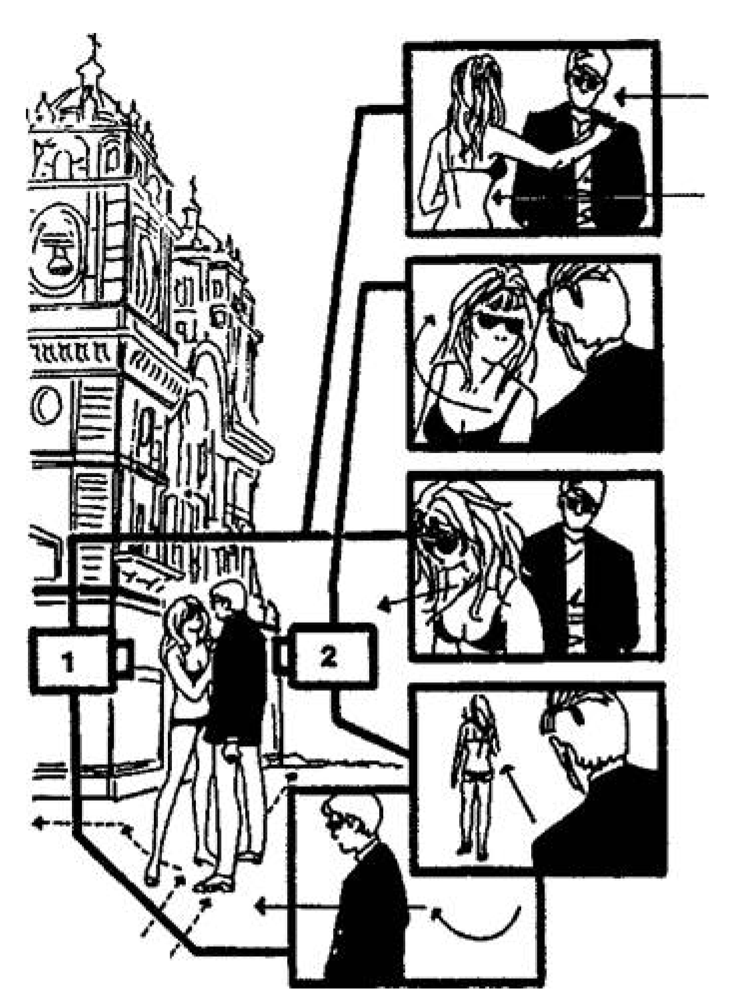
Два персонажа лицом друг к другу снимаются, исходя из двух положений камеры, двумя внешними контрпланами. Основная актриса, которую мы видим за актером на первом плане, отходит от своего партнера. Если движение в первом плане направлено на камеру, его продолжение во втором плане остается в пределах кадра (рис. 16.6).



16.6 Актриса идет на нас (направление не определено). Когда она доходит до неподвижного партнера, мы даем новый план, с позиций обратной точки, она спиной, в момент, когда она отходит от камеры, проходит за неподвижного актера и продолжает свой путь вглубь кадра. Поскольку дан внешний контрплан, позиции актеров в кадре изменены.

Это решение аналогично тому, что было предложено на рис. 15.7, с той лишь разницей, что актер в движении постоянно остается в кадре.

В первом плане актриса начинает свое движение вперед. Во втором она продолжает движение, проходя мимо зафиксированного актера, и затем они меняют свое положение в кадре (оказываются в разных секторах кадра в первом плане, во втором плане она находится за кадром. На практике параллельно монтируют два общих плана под различным углом расположения камеры (рис. 16.7).



16.7 Простой контрплан для съемок движения ухода персонажа, разделенного на фрагменты. Используется два общих плана с известных позиций камеры.

План 1. Средний план актеров А и В. Они входят в кадр справа и останавливаются лицом друг к другу (она - спиной к зрителям). Внимание сосредоточено на нем (на мужчине). Он спрашивает: "Когда я вновь увижу Вас?"

План 2. Приближенный контрплан обоих. Ее реплика: "После вечерки в церкви". Она поворачивается и удаляется от нас.

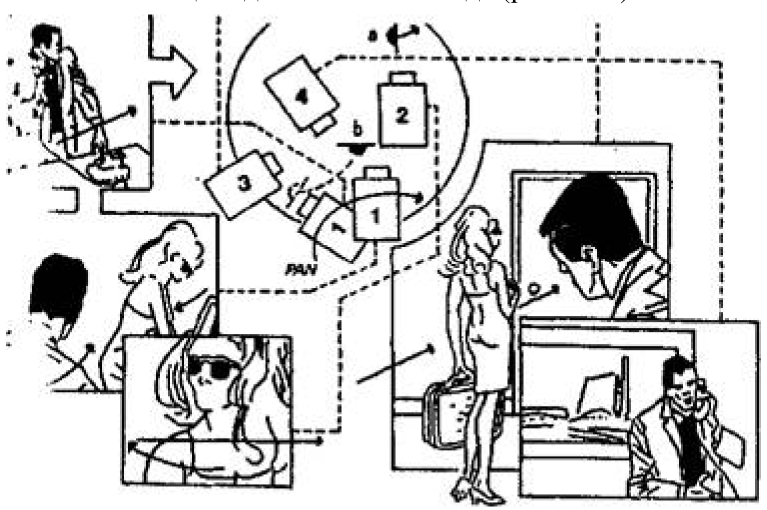
План 1. Средний план. Она направляется на нас и выходит из кадра влево.

План 2. С этой позиции контрплана мы видим ее, она в левой части кадра уходит на задний план.

План 1. Приближенный план. Он один. На мгновение неподвижен. Смотрит влево за кадр. Затем поворачивается, пересекает кадр, выходит из кадра влево.

Движение женщины было снято в одной и той же половине кадра в обоих планах. Сцена прощания, визуально обработанная так, как мы описали, даёт хорошую динамику движения на экране, которая получается благодаря использованию одного и того же сектора кадра для всех этапов движения во всех планах, а также благодаря удачной схеме монтажа, где чередуются средний и приближенный планы, в результате чего достигается контраст расстояний.

Движение ухода персонажа может являться частью большого движения в сцене. Но каким бы коротким не было это движение ухода персонажа, оно обязательно должно быть подчеркнуто, как важная часть основного общего движения в эпизоде (рис. 16.8).



16.8 Здесь показано движение ухода, включенное в более сложное общее движение в контексте.

План 1. Актер В на переднем плане звонит по телефону, он поворачивается вправо. Камера прослеживает его в движении, захватывая актрису А слева. Она собирает чемодан. В обращается к ней с какими-то словами.

План 2. Американский план А. Она поднимает голову в начале плана, реагируя на слова актера В, звучащие за кадром. Она отвечает, закрывает чемодан. Берет его и уходит из кадра справа.

План 3. Актер В на переднем плане справа. Актриса А входит слева и направляется к двери (на заднем плане, в центре). Она открывает

дверь и выходит.

План 4. Контрплан. Приближенный план актера В. Он снова берет телефонную трубку, набирает номер, подносит трубку к уху, говорит по телефону.

Для плана 4 возможны несколько вариантов. Как только актриса вышла (в плане 3), следующим планом может быть показ ее в коридоре отеля, если мы хотим поставить акцент на ее личности. Если же детали сюжета требуют сосредоточения внимания на фигуре актера В, то уже ранее может быть введено нечто, что получит свое развитие в четвертом плане (здесь телефонный разговор актера В). Движение включено в другое движение.

Отметим тот любопытный путь, который проделывает кинокамера, показывал движение актера А с левой стороны в правую сторону кадра.

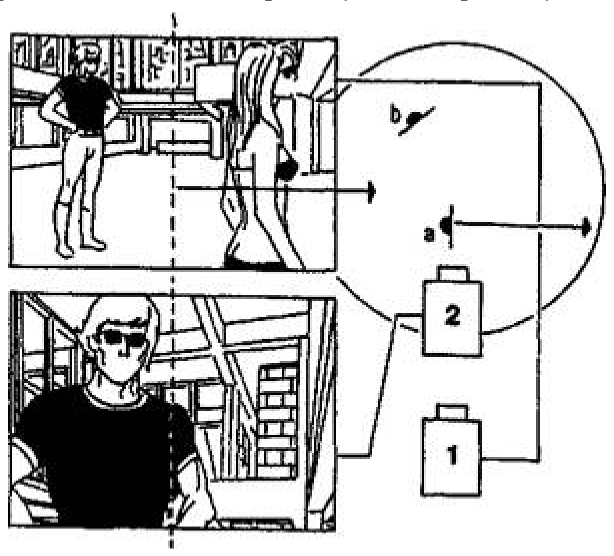
В первом плане актер находится с левой стороны экрана, спиной к зрителям. План 2: камера прослеживает за движением актрисы В, приближая ее к зрителю по той же визуальной оси. Она смотрит влево, что и связывает этот план с предыдущим (где показан актер А). Затем она выходит из кадра справа. В третьем плане она входит с левой стороны и направляется на задний план. Мы теперь с обратной стороны по отношению к актеру А, которого видим в правой стороне кадра. Действие, однако, разворачивается последовательно; доминирующее движение входа-выхода было интерпретировано в противоположных частях изображения, изменение положения актера А в плане 3 проходит незамеченным, сосредоточение внимания на актере В делает такое изменение мягким, не бросающимся в глаза публике.

Итак, здесь был использован метод, позволяющий визуально изменить место положения актера в кадре, не нарушая принципа треугольного расположения кинокамеры. Этот метод является добавлением к серии примеров, данных в главе 9. Используется он для пересечения линии интереса или движения.

Если актер выходит из кадра, следующий план необязательно должен давать продолжение его движения. Гораздо более экспрессивно прервать кадр, показывая реакцию на уход персонажа, отразившуюся на лице остающегося персонажа.

Рис. 16.9. дает пример, когда, как только актер А покидает кадр в плане 1, этот план тут же меняется на приближенный план актера В, по той же визуальной оси. Речь идет об уходе персонажа, который пересекает план полным кадром, а затем дается приближенный план

героя, которого мы заметили в предыдущем кадре в глубине экрана.

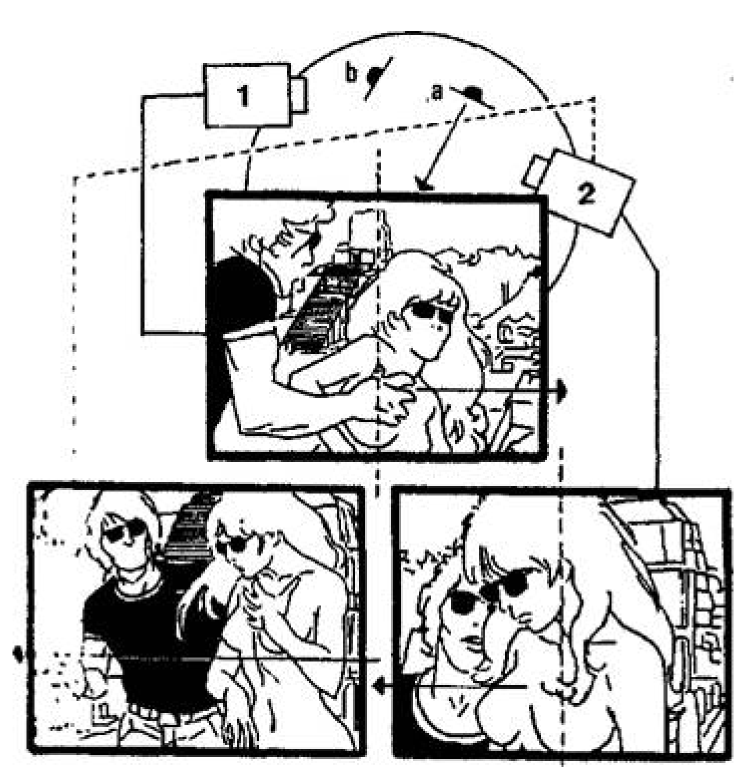


16.9 Персонаж в движении исключен из второго плана, что сосредотачивает внимание на неподвижном персонаже, который остается на месте; дается его приближенный план.

В этом случае актер, который остается, сосредотачивает внимание на себе и становится ключевым персонажем. Если мы обрываем кадр с уходом первого персонажа, то следующий приближенный план второго, неподвижного, сосредотачивает внимание даже на самых незначительных его жестах.

Если использовать обратный порядок планов, то он не принесет такой возможности акцентирования внимания. Например, мы переходим от приближенного плана неподвижного актера к кадру по той же визуальной оси, где второй актер выходит из кадра, оставляя первого одного, его мы видим в маленьком изображении на экране. Оба актера становятся незначительными: тот, который уходит, потому, что он в последнем кадре не был и находился короткое время на экране; тот, который остается, потому, что он показан слишком далеко от зрителя.

Противоположное направление непрерывного движения ухода снимается двумя внешними контрпланами, дающими движение через кадр (рис. 16.10).

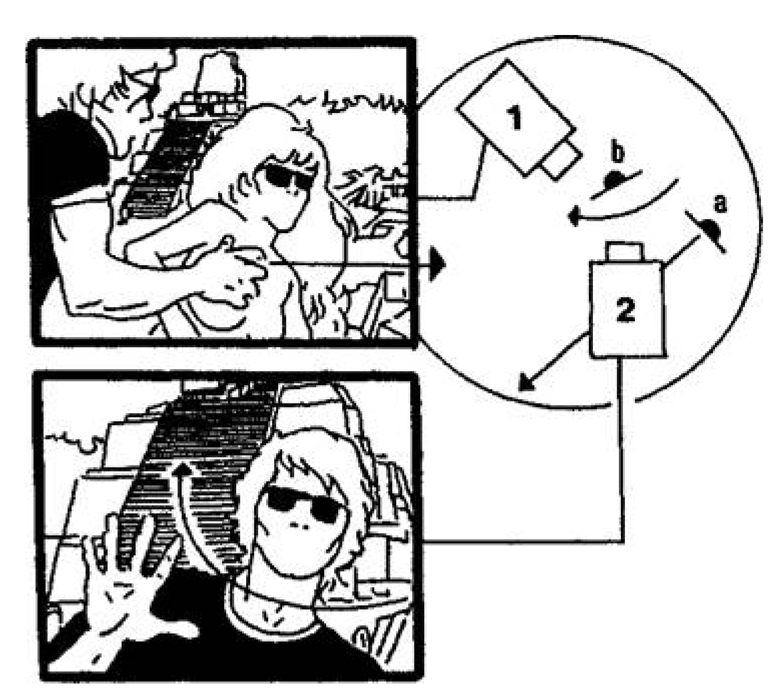


16.10 Актер, который уходит, движется в противоположных направлениях в разных планах. Используется внешний контрплан.

Сначала дают приближенным план двух актеров, А выходит из кадра вправо. Затем дается план 2 (контрплан, тоже приближенным планом). Возможны два приема. В первом случае А в центре экрана загораживает своим телом актера В. А перемещается из центра влево и уходит.

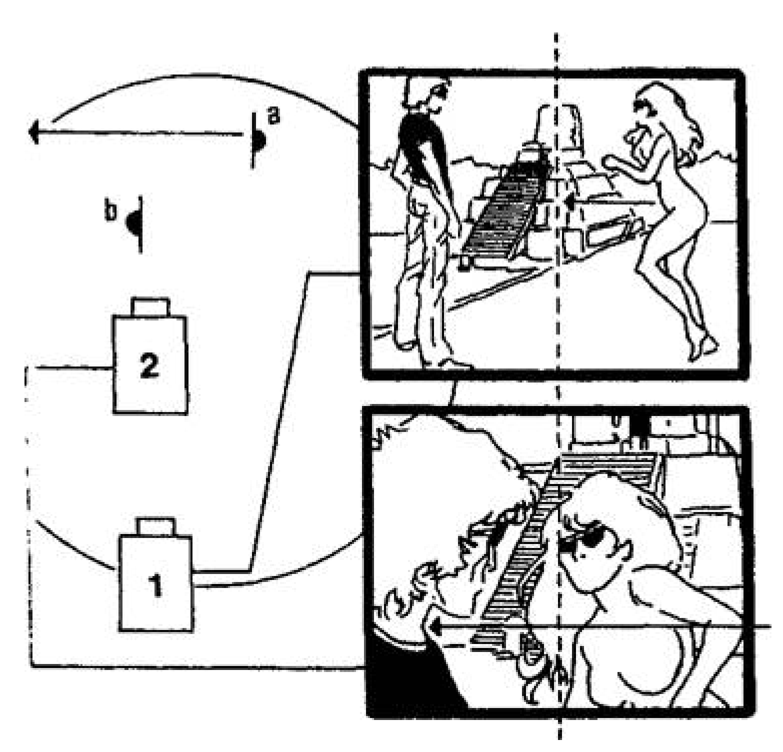
Во втором случае А входит в первый план с правой стороны, спиной, и проходит между актером В и камерой, чтобы выйти из кадра влево. В поворачивает голову справа налево.

Из положений камеры внутреннего и внешнего контрпланов уход персонажа не виден, но о нем можно догадаться по повороту головы другого актера (рис. 16.11). Когда актер А выходит из первого плана, обрываем кадр и даем второй план, где В прослеживает головой и взглядом за движением А.



16.11. Актер в движении исключен из второго тана. Неподвижный актер, остающийся в кадре, поворотом головы указывает направление движения актера, который теперь за кадром, во втором плане.

Также безмолвен и выход из кадра с одной стороны к центру (рис. 16.12).



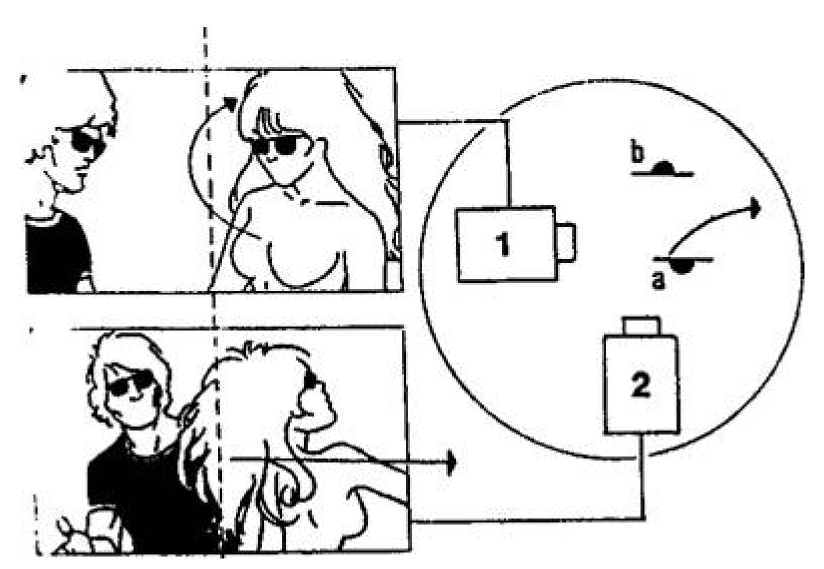
16.12 Два положения камеры по одной визуальной оса используются для съемок персонажа, проходящего за спиной неподвижного актера на переднем плане.

План 1. А и В разговаривают. А решает уйти и направляется влево. Когда он достигает центра экрана, обрываем и даем план 2.

План 2. Приближенный план В (немного вперед по той же визуальной оси, что и предыдущий план). А входит в кадр справа и проходит за спиной В, чтобы выйти слева.

В первом плане короткое движение А влево очень быстро показывает половину площади в кадре. Во втором актер А пересекает все изображение за спиной актера В, который доминирует в сцене, в связи со своим положением фиксированным в центре кадра.

Следующий вариант заключается в том, что актеры представлены отдельными планами. Сначала дается план ситуации, где они показаны оба, а затем отдельные планы каждого из актеров, смонтированные параллельно. Один актер уходит. Рис. 16.13 показывает этот несложный вариант съемки.



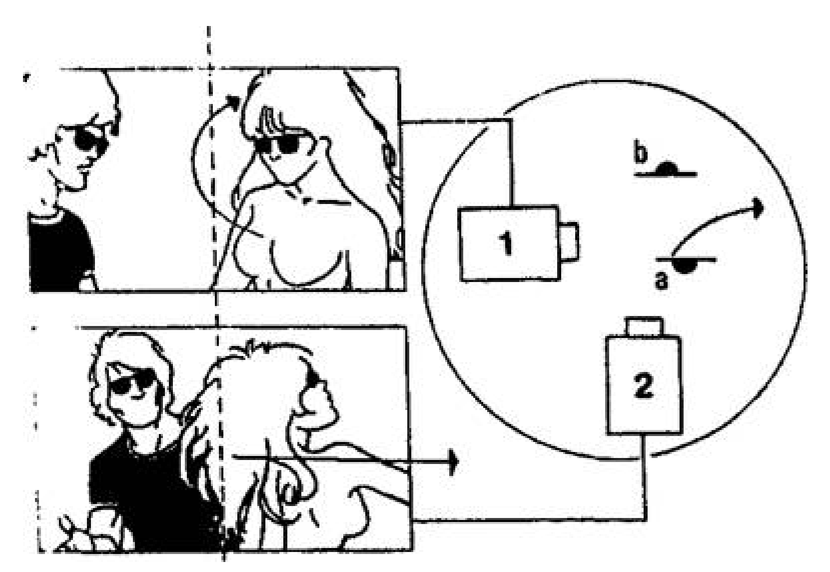
16.13 Неподвижный персонаж исключен из первого плана. Актер в движении проходит за его спиной во втором плане.

План 1. Приближенный план. А выходит из кадра, из центра влево.

План 2. Приближенный план актера В. За ним А проходит справа налево. Это очень распространенная манера связать такие индивидуальные планы, не прибегая вновь к плану ситуации.

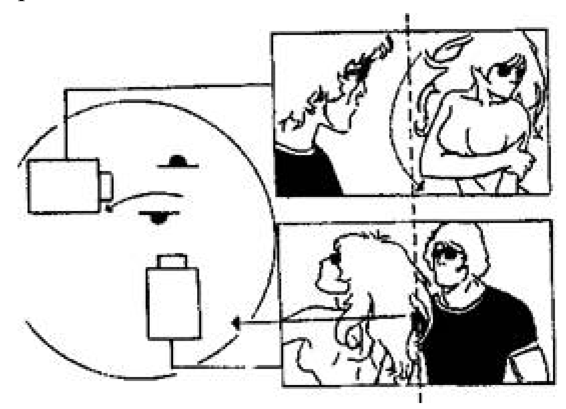
Когда мы показываем актрису А, проходящей незаметно на заднем плане за спиной В, то интерес к ней ослабевает, она не отвлекает зрителя от сюжета, где акцент ставится на фигуре актера В.

Но уход актера может быть представлен таким образом, что внимание продолжает быть прикованным к нему и в начале второго плана. В этом случае актер показан лицом (рис. 16.14).



16.14 Контрплан используется для съемок актера, который уходит. В первом плане персонаж, отдаляется от камеры. Во втором, продолжая свое движение, он раскрывает актера, неподвижно стоящего за ним

Два положения камеры под прямым углом. В первом плане актриса А поворачивается, чтобы удалиться. Во втором плане, спиной к камере, она заканчивает движение поворота и мы видим за ней второго актера, неподвижного, лицом к нам. В этом примере А завершает движение, отдаляясь от нас. Но использован тот же принцип (рис. 16.15): она делает поворот, приближаясь лицом к камере, прежде чем удалиться с экрана.



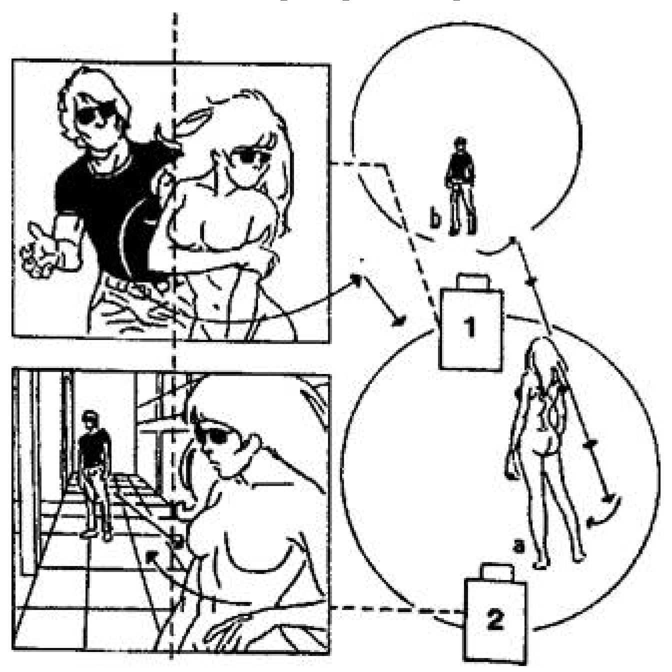
16.15 Разница между этим примером и предыдущим в том, что здесь актриса в первом плане поворачивается к камере и

приближается к ней, а не отдаляется от нее.

На рис. 16.14 уход персонажа из кадра осуществляется в одном секторе изображения в обоих планах, тогда как на рис. 16.15 он осуществляется из центра к противоположным краям кадра в двух таганах. Неподвижный актер остается в центре.

Если уход персонажа представляет собой длительное движение, то он должен быть представлен лишь двумя его этапами -начальным и конечным, т.е. здесь речь идет о принципе сжатия времени, уже нами объясненном.

Рисунок 16.16 показывает пример такого рода съемки.



16.16 Пауза в конце первого плана (на фиксированном актере) имеет целью сократить повторяющиеся движения на несколько затянутом участке.

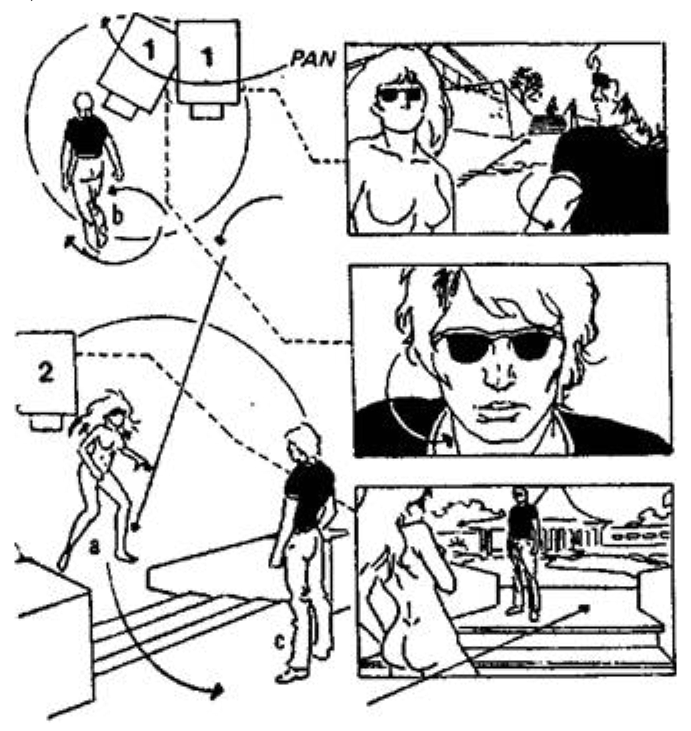
План 1. Приближенный план. А. и В разговаривают между собой, затем А поворачивается и приближается к нам с тем, чтобы уйти из кадра справа. Камера какое-то время направлена на В, он продолжает говорить, затем дается следующий план.

План 2. Полный кадр. А на переднем плане, идет на камеру, останавливается и поворачивается лицом к В в глубине кадра.

Еще раз это действие оказывается в той же половине изображения

и на той же визуальной оси. Разница состоит в том, что когда А идет по направлению к В, пауза у нас в начале второго плана, а когда А покидает В, отходит от него, то пауза делается в конце первого плана.

Пауза может быть одновременно с визуальным изменением. Это возникает тогда, когда актер, который уходит, идет прямо в глубину кадра, туда, где мы видим его направление. Изменение имеет целью быстрое переключения нашего внимания с уходящего персонажа и того места, куда он идет, на персонаж, остающийся на первом плане (рис. 16.17).



16.17 Отвлекающий момент вводится в конце первого плана, чтобы избежать показа несколько долгого движения актрисы по направлению к актеру на заднем плане.

План 1. А и В разговаривают на переднем плане. Актер С виден на расстоянии, на высоте нескольких ступенек, он задет на заднем плане. Затем А отходит от нас и направляется к С. В на переднем плане направляется вправо, камера прослеживает его движение, исключая других персонажей. Камера сосредотачивает все наше внимание на актере В, любое его движение, как и слово, влияют на сюжет.

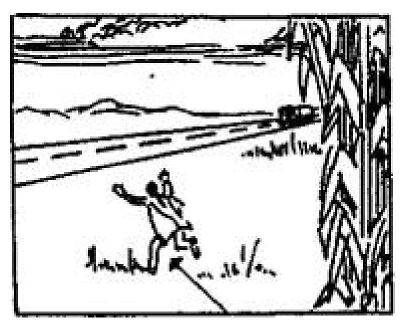
План 2. Средний план С. А входит в кадр слева, поднимается по

лестнице и разворачивается, чтобы посмотреть на актера В.

Здесь визуально привлекательна комбинация движений камеры и актера. Одно движение камеры может использоваться для вертикального панорамирования детали на переднем плане, визуально отмеченной актером, который остается на месте. Движения камеры может и не быть, если актер на переднем плане идет по направлению к камере, что вынуждает нас дать приближенный план его лица.

Вместо паузы можно дать перебивку, чтобы уменьшить дистанцию между уходом и приходом персонажа.

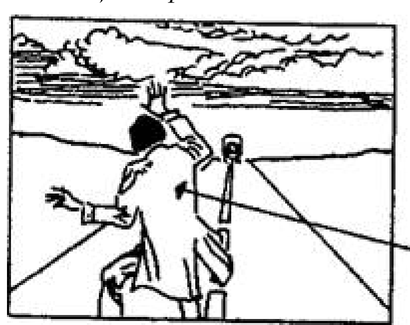
Эта перебивка может быть связана с основным действием сюжета, рисунок 16.18 иллюстрирует пример такого типа съемки из известного фильма.



План 1. Кэри Грант выходит из пшеничного поля и бежит к шоссе, где на всей скорости мчится грузовик.



План 2. План с дистанции. Прямо на нас летит биплан.



План 3. Полный кадр. Камера расположена на середине шоссе. Кэри Грант входит в кадр справа, спиной, и останавливается,

протягивал руку, чтобы остановить мчащийся на него грузовик.

16.18 Пример, взятый из фильма Альфреда Хичкока "К северу через северо-запад", где используется перебивка с целью сократить время движения на экране персонажа, который должен пересечь поле и выбежать на шоссе.

В данном примере перебивка информирует зрителя о намерениях пилота биплана, сокращает путь, проделываемый самолетом от пшеничного поля до шоссе, и сосредотачивает внимание зрителя на важнейших моментах сюжета.

ГЛАВА 17

АКТЕРЫ ПЕРЕМЕЩАЮТСЯ ВМЕСТЕ

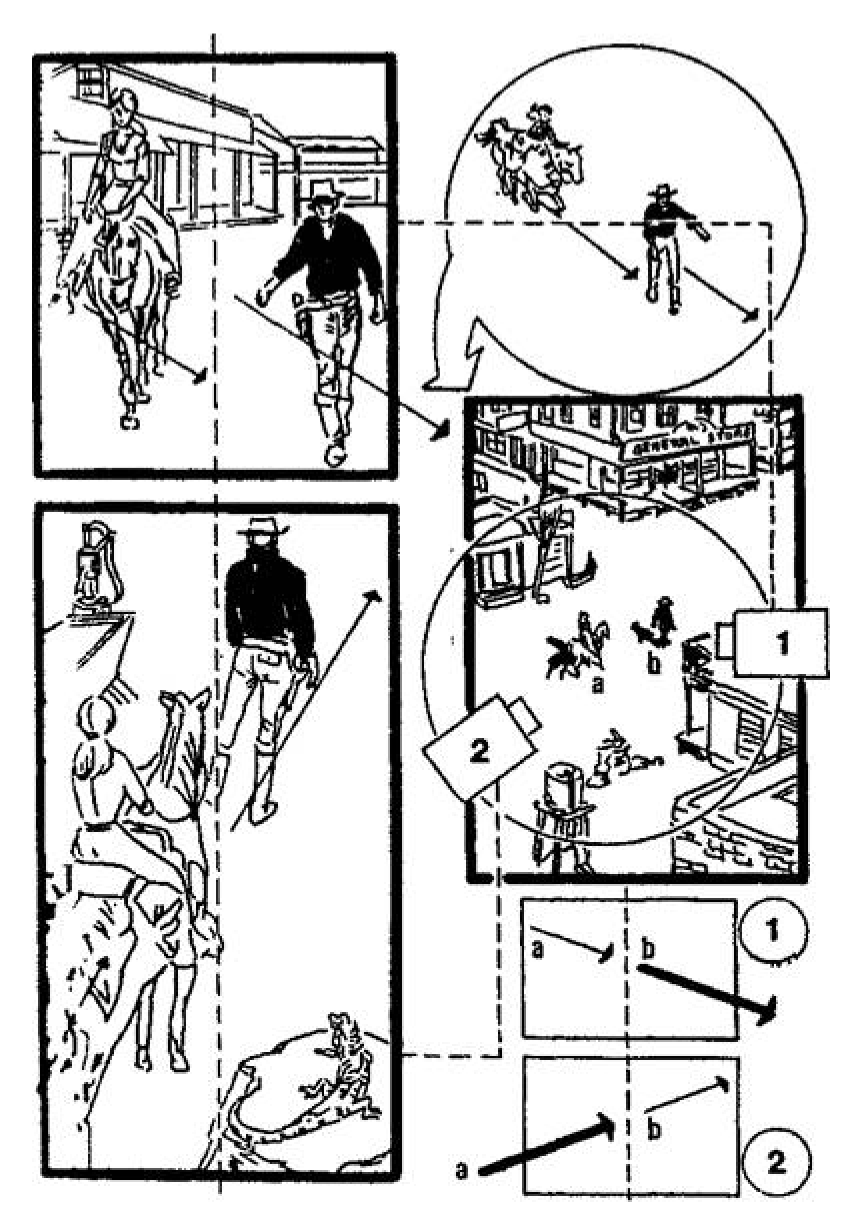
Мы уже рассмотрели движение одного доминирующего актера, который входит в кадр или выходит из кадра. Но оба актера могут перемещаться одновременно, В этом случае возможны три типа движения:

1. Оба перемещаются в одном направлении.
2. Они перемещаются навстречу друг другу.
3. Они перемещаются отдельно.

Каждый из этих типов движения будет изучен нами, и для каждого возможны несколько вариантов съемки.

Случай 1.

Когда два актера идут в одном направлении, например, один позади другого, динамика представления может быть достигнута, если использовать внешние контрпланы, показывающие пару так, как это изображено на рис. 17.1 и описано ниже.



17.1 Движение через половину кадра для каждого актера в каждом плане.

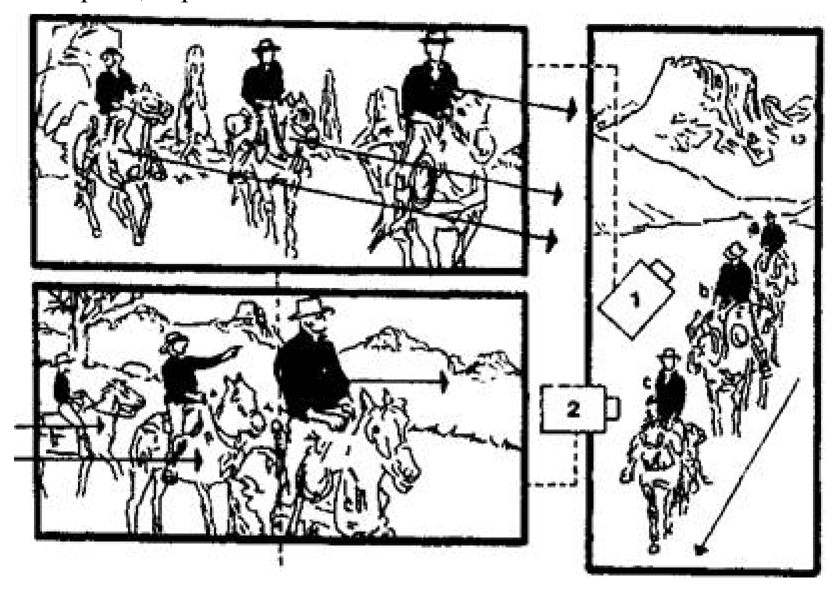
План 1. Полный кадр. Актер В идет от центра изображения вправо и выходит.

План 2. Контрплан. А входит в кадр с левой стороны и отдаляется от нас, следуя за В.

В плане 1 А перемещается слева к центру, а В - от центра вправо. В плане 2 оба идут в одном направлении в тех же секторах кадра. Но в первом плане актер В выходит из кадра, а в плане 2 А входит с противоположной стороны. В во втором плане находится в центре кадра и направляется к заднему плану.

Случай 2.

Если три персонажа перемещаются по одной линии, то возможно сходное решение (рис. 17.2). Для этого приема, четкого и динамичного, используются положения камеры почти под прямым углом. Принцип работы тот же.



17.2 Движение начинается в центре кадра в начале второго плана служит визуальному соединению двух планов.

План 1. Актеры А, В, С перемещаются по диагонали друг за другом и уходят за кадр. Когда последний актер покидает кадр, дается новый план.

План 2. С входит в кадр, направляется вправо, останавливается А и В входят в кадр с левой стороны и останавливаются . Как мы видим, вход персонажа С в кадр опущен. Когда мы ему позволяем перемещаться от центра к краю кадра, эффект более динамичный.

Случай 3.

Расположить камеры под прямым углом можно и так, как это показано на рис. 17.3.



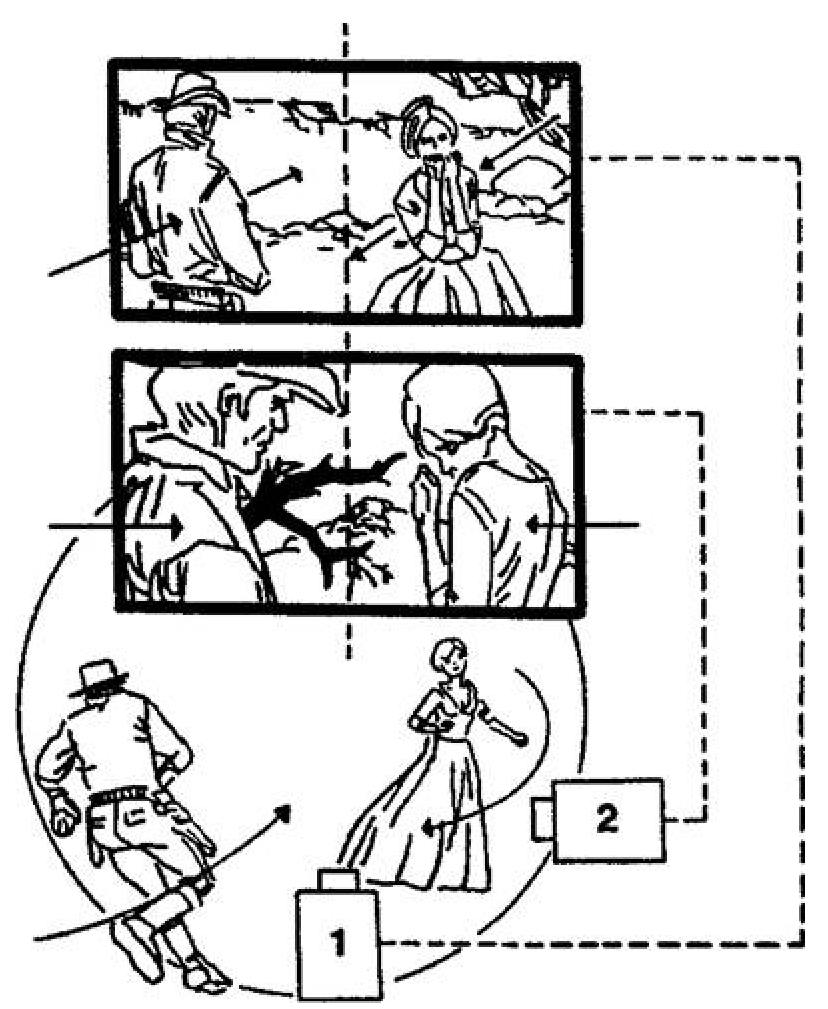
17.3 Положение камеры под прямым углом. Снимается начало движения нескольких актеров, перемещающихся друг за другом.

В первом плане стоят четыре персонажа, в профиль к камере. Затем они все направляются влево. А выходит, В (в центре) идет к левому краю кадра, С и D достигают центра кадра. В этот момент даем второй план, под прямым углом. А и В уже в кадре справа, они направляются к горящему самолету на заднем плане, за ними следуют остальные (С и D), которые последовательно входят в кадр справа.

Повторение секторов кадра для С и D достигается, когда А и В перемещаются сначала в одной половине кадра, а затем, во втором плане, в другой половине.

Случай 4.

Два актера, которые двигаются друг другу навстречу, могут быть сняты с позиции камеры под прямым углом (рис. 17.4). В первом плане два актера, перемещаясь в неопределенном направлении, двигаются навстречу друг другу. Дается план 2, где оба входят в кадр каждый со своей стороны и останавливаются в центре.



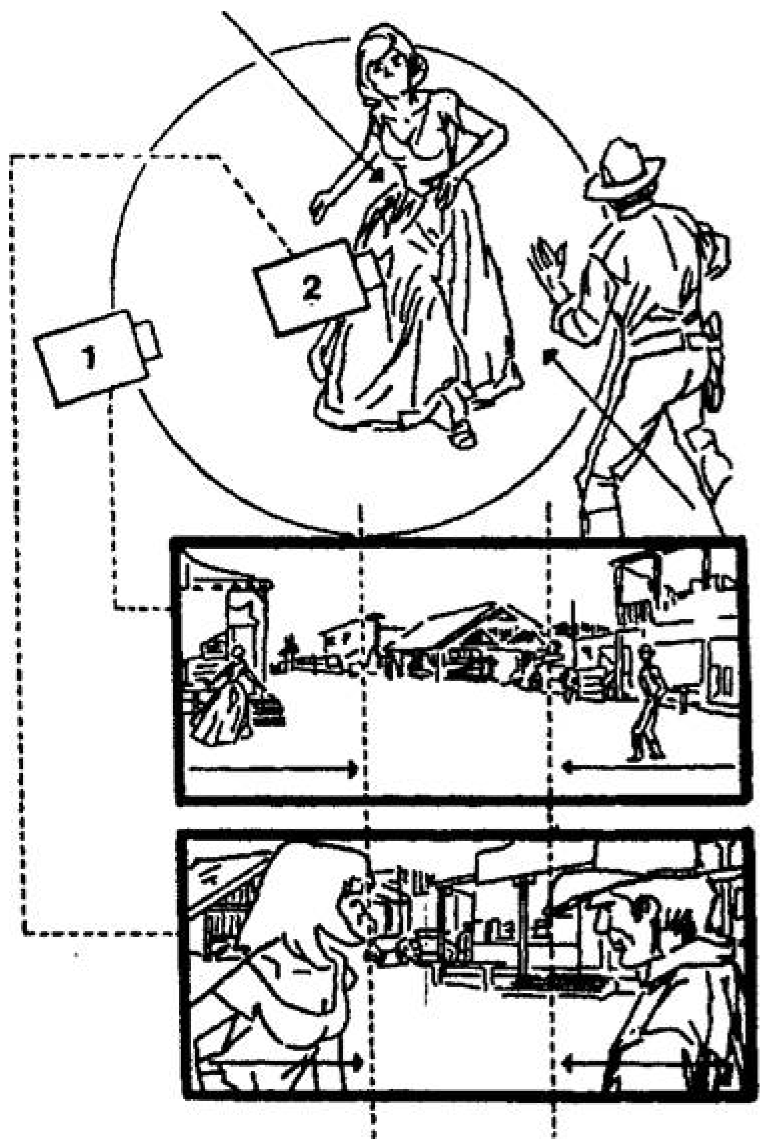
17.4 Движение, сходящееся в одной точке, снимаемое вращающейся камерой под прямым углом.

Случай 5.

Кинокамеры, расположенные на одной визуальной оси, тоже могут снимать движение навстречу. Первый план разделен на три части по вертикали.

Актеры входят в начале первой части и проходят до конца последней. Затем мы даем новый план (приближенный план по общей визуальной оси), где каждый из актеров виден в своем секторе кадра. Необязательно подчеркивать, что оба актера должны перемещаться приблизительно с одной и той же скоростью для того, чтобы их движение на экране позволило бы им прийти почти

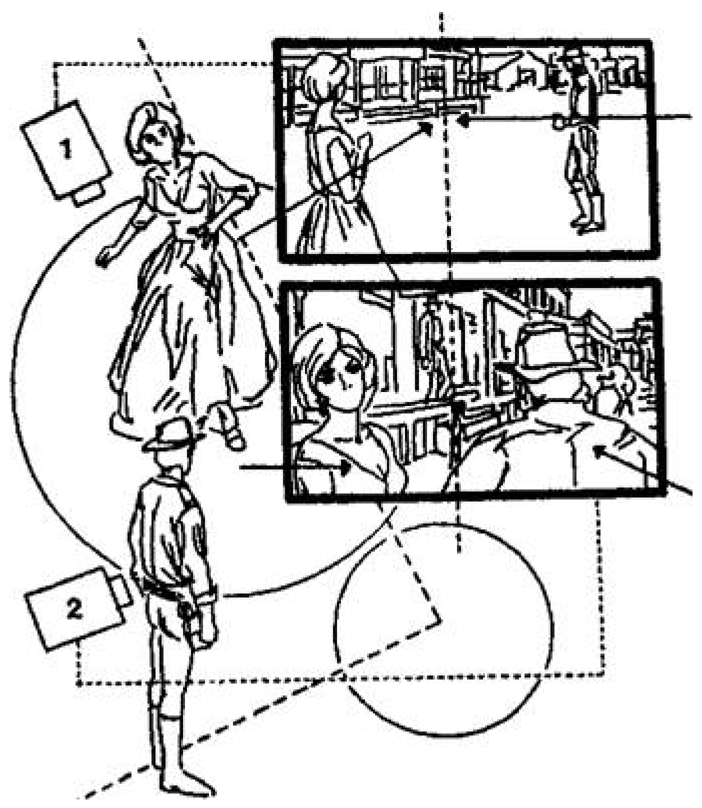
одновременно к месту, куда они следуют. Если один из актеров идет быстрее, он должен замедлить свой приход в кадр во втором плане. Однако можно во втором плане сразу показать их одновременный приход.



17.5 Два актера, идущие навстречу друг другу, показаны из двух позиций камеры по одной визуальной оси.

Случай 6.

Актеры могут приближаться друг к другу под прямым углом, как это показано на рис. 17.6. Процесс монтажа будет сходным с тем, который мы показали в предыдущих случаях. Здесь размещение камеры под прямым углом совпадает с движением самих актеров под прямым углом друг к другу. Движение через кадр или в неопределенном направлении происходит в одной и той же половине кадра в обоих планах.

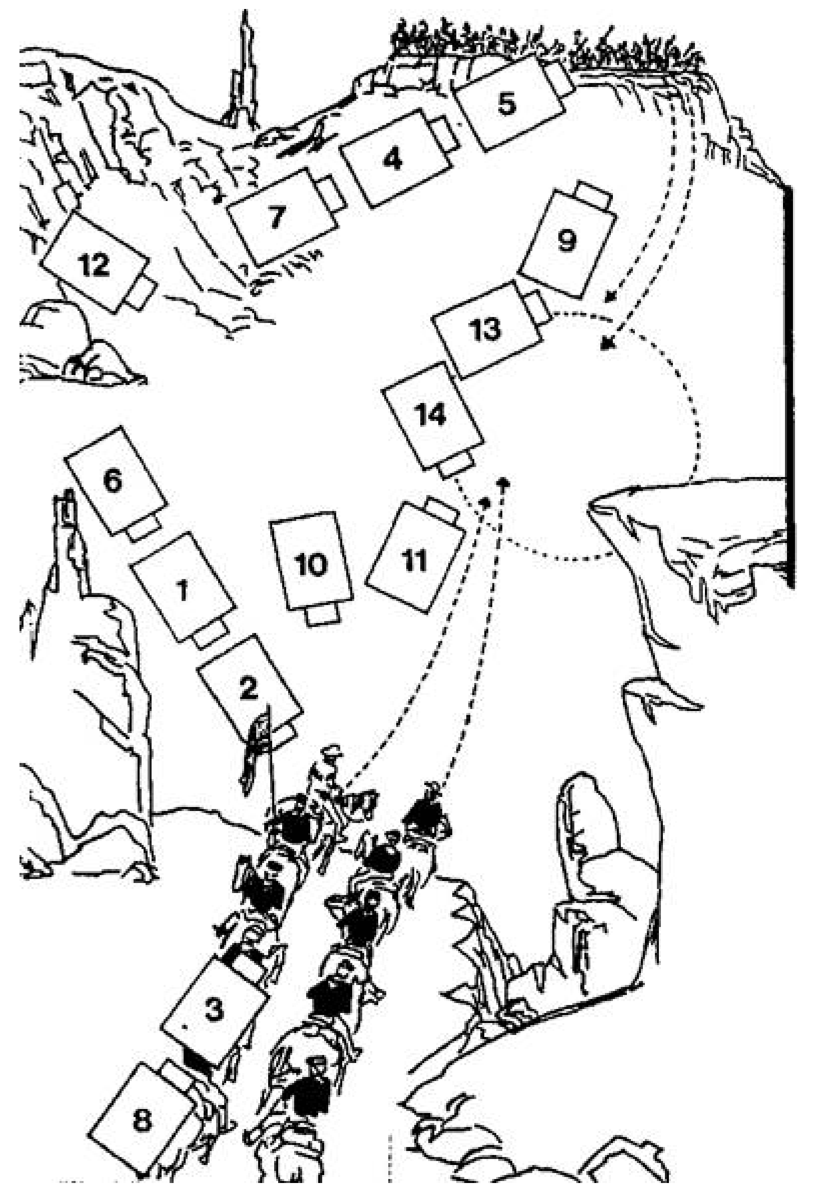


17.6 Два актерам встречаются под прямым углом друг к другу, и камера тоже расположена под прямым углом.

Случай 7.

Встреча двух актеров, движения которых сходятся в одной центральной точке, снимается также, как и встреча двух групп. При монтаже можно чередовать их движения или представлять их в одном плане. Например, вождь индейцев и командир кавалерии договорились встретиться на нейтральной территории и обговорить их требования. Оба в сопровождении вооруженных эскортов, которые находятся в отдалении на холмах в тот момент, когда их предводители спускаются

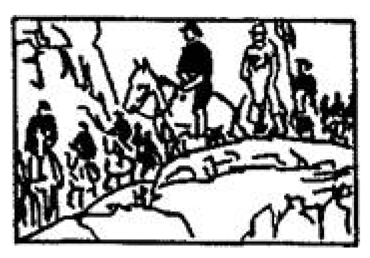
в долину к месту встречи сторон. Вот как развивается этот эпизод на экране (рис. 17.7).



17.7 Движение двух групп, сходящихся в одной точке, снимается так же, как и движение двух отдельных персонажей.

План 1. Контрплан с высокой точки. Полный кадр. Кавалерийский эскорт поднимается на вершину холма. Движется справа налево.

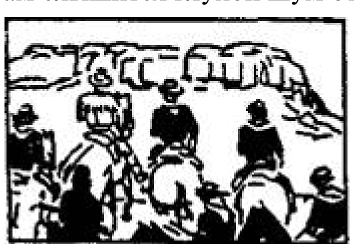
Останавливается.



План 2. Контрплан трех человек из кавалерии приближенным планом. Офицер, предводитель и индейский разведчик смотрят и едут.



План 3. Контрплан полным кадром. Позади группы всадников мы видим другой холм. Там слышится глухой шум от башмаков.



План 4. Контрплан с высокой точки. Полный кадр. Индейцы постепенно появляются на своем холме (они распределяются слева направо).



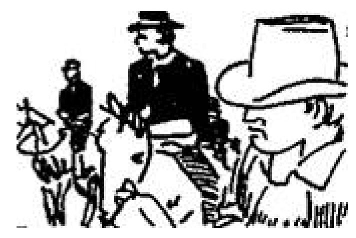
План 2. Приближенный план трех воинов. Предводитель делает знак рукой.



План 5. Приближенный план трех индейцев. Индеец в центре вождь племени.



План 2. Приближенный контрплан с высокой точки трех воинов из кавалерии. Они выжидают.



План 5. Приближенный контрплан с высокой точки трех индейцев. Вождь поднимает руку, затем опускает ее.



План 2. Приближенный план с высокой точки (контрплан) трех человек из кавалерии. Индейский разведчик и командующий направляются влево и выходят из кадра. Они начинают спуск в долину.



План 6. Полный кадр. Два человека из кавалерии (индейский разведчик и командующий) спускаются в долину слева и выходят из кадра. Другие солдаты ждут на холме на заднем плане сверху.



План 5. Приближенный контрплан с высокой точки трех индейцев. Вождь и его сын направляются вправо и начинают спускаться в долину. Они выходят из кадра справа.

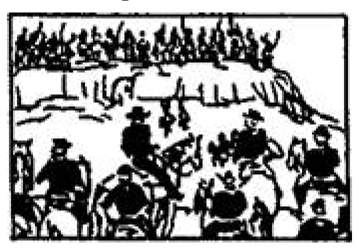


План 7. Полный кадр. Два индейца (вождь и сын) спускаются в долину слева направо, выходят из кадра справа. Они медленно передвигаются. Остальные индейцы распределены равномерно на вершине холма на заднем плане в верхней части кадра.



План 8. Полный кадр. Несколько солдат на лошадях на переднем плане. Вдали, в долине, два воина из кавалерии и два индейца спускаются по направлению друг к другу. Еще дальше, на заднем плане, наверху, на холме за ними наблюдают индейцы,

распределившиеся цепью на вершине холма.



План 9. Полный кадр. Та же визуальная ось, что и в предыдущем плане, индейцы видны таким же образом. Вождь индейцев и его сын медленно направляются на нас, выходя из кадра.



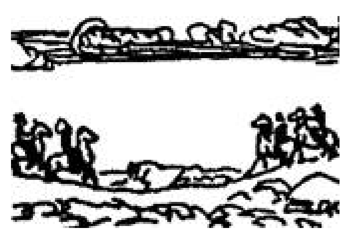
План 10. Средний план. Индейский разведчик и предводитель кавалерии входят в кадр справа, пересекают его по диагонали и выходят ив кадра слева.



План 11. Контрплан полным кадром. Две пары всадников медленно движутся навстречу друг другу.



План 12. Полный кадр. Два индейца входят в кадр слева, а два воина кавалерии - справа. Они сходятся в центре кадра.



План 13. Приближенный план вождя индейцев. Лицо благородное невозмутимое. Он ждет в тишине.



План 14. Приближенный план командующего кавалерией. Он начинает разговор первым.



План 13. Приближенный план вождя индейцев.



План 14. Опять приближенный план командующего. Он вновь говорит.



Весь эпизод проходит в медленном ритме, что усиливает напряжение восприятия всего события. Чувствуется недоверие групп друг к другу, они приближаются с большой осторожностью. Конструкция эпизода с точки зрения сюжета очень проста и легко понимается. Солдаты кавалерии и индейцы приходят и обмениваются условным сигналом. Затем их предводители спускаются в долину для переговоров. Кинематографический язык этой сцены так же прост и понятен. Показана первая группа (солдаты кавалерии). Дан общий план местности. Затем появляется вторая группа (индейцы). Дается условный ритуальный сигнал. Это снимается отдельным планом для каждой группы.

Время тянется в сцене в момент, когда индейцы медлят с ответом на ультиматум солдат кавалерии.

Когда оба предводителя спускаются в долину, они показаны сначала по отдельности в двух планах для каждой из групп заинтересованных сторон. Поле зрения расширяется по второму плану, где показано место их будущей встречи. Затем вновь план ситуации, где мы видим вместе обе группы.

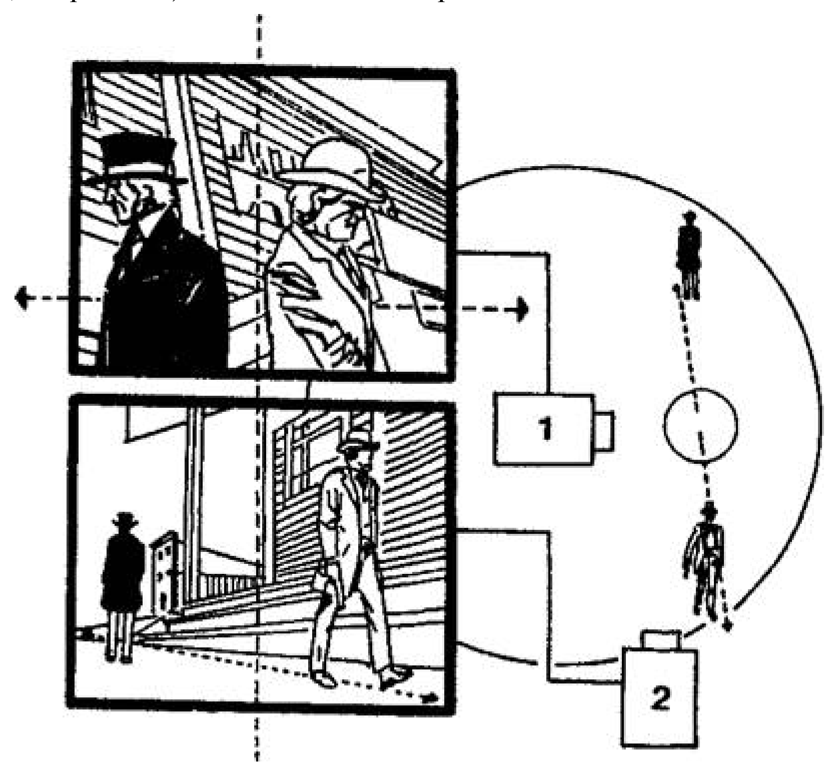
После этого внимание концентрируется на двух предводителях и их компаньонах, которые медленно продвигаются по долине. С этой минуты их эскорты исключены из эпизода. Два плана полным кадром показывают, как они останавливаются лицом друг к другу, лица двух предводителей видны теперь приближенным планом. Эти два персонажа доминируют в эпизоде от начала до конца.

Когда предводители обеих заинтересованных сторон возвращаются к своим вооруженным экскортам, их движения показываются уже в более быстром темпе. Возвращение в слишком медленном темпе могло бы нарушать атмосферу фильма.

Случай 8.

Рассмотрим третью возможность: два актера отдаляются один от другого. В этом случае достаточно поменять местами планы, использованные в том порядке, как описано для примера приближения актеров друг к другу. Не используется лишь визуальное

акцентирование, как это показано на рис. 17.8.



17.8 Актеры расходятся в противоположные стороны. Пополнение камеры под прямым углом охватывает движение.

Дуэлянты в первом плане стоят спиной друг к другу, приближенным планом. Голос за кадром дает им приказ разойтись в разные стороны. Как только дуэлянты покидают пределы кадра, мы даем новый план, где видим их идущими в разные стороны. В конце концов, они останавливаются.

Случай 9.

Группа актеров, отдаляющихся друг от друга, может иногда сыграть роль указателя направления, спрятанного их присутствием. Это - эффект движения, похожий на то, когда поднимается театральный занавес и открывает сцену. Возьмем следующий пример.

В затемненной зале роскошного дворца проходит шумный бал. Внезапно появляется лакей и торжественно произносит: "Его Высочество принц Чарльз!" Музыка затихает и танцующие пары останавливаются и расходятся, создавая проход для Его Высочества и его свиты в глубину залы. Принц направляется по этому проходу в

сторону хозяина дворца. Это движение толпы в разные стороны делает сцену более экспрессивной.

План 1. План с расстояния. Люди из первых рядов толпы медленно расходятся в разные стороны, выходя из кадра в соответствующей стороне.



План 2. Полный кадр. Несколько ближе к толпе. Опять люди выходят из кадра в разные стороны.



План 3. Средний план. Несколько последних представителей толпы покидают кадр, открывая перед нами семью хозяина дворца.



Каждый план длится приблизительно две-три секунды. Все планы даны по одной визуальной оси, и каждый последующий все более приближает нас к актерам. Люди двигаются почти от центра в разные стороны. Одно и то же движение во всех планах.

17.9 Группа актеров, расходящихся в разные стороны, создает эффект театрального занавеса, открывая сцену с неподвижными актерами на заднем плане.

ПРЕРЫВИСТОЕ ДВИЖЕНИЕ

Бросая беглый взгляд назад на наш разговор о типах горизонтального движения внутри и вне кадра, мы замечаем, что говорили все время лишь о непрерывном движении одного или нескольких актеров. Но прерывистое движение, где, например, актеры поворачиваются, очень распространены в фильмах. Это особенно часто происходит в диалогических сценах, где актерам нужно менять положение. Этот тип движения будет рассмотрен несколько позже в разделе, касающемся монтажа планов и построения эпизода.

ГЛАВА 18

НЕКОТОРЫЕ ТОНКОСТИ МОНТАЖА (КАК РАЗРЕШИТЬ СЛОЖНЫЕ ПРОБЛЕМЫ МОНТАЖА)

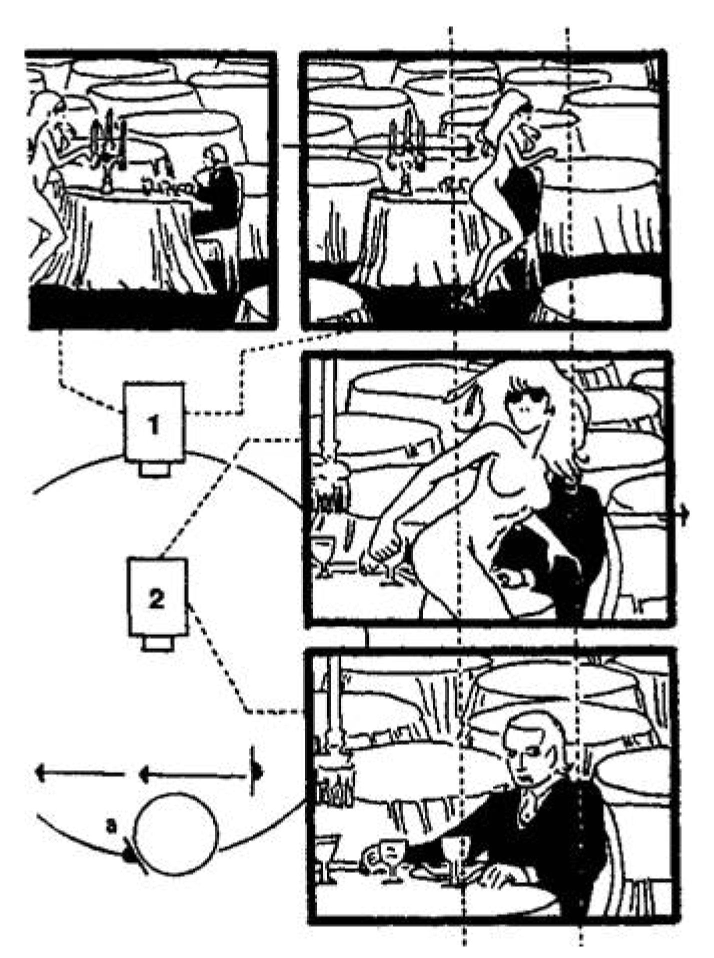
Иногда возникают сложные ситуации при монтаже планов, которые диктуются самой динамикой действия. Чаще всего, речь идет о двух моментах, когда применяется прием избытка движения или, наоборот, полного отсутствия движения. В этой главе мы будем говорить о таких способах, которые позволяют решить подобные проблемы монтажа наиболее ясно и интересно.

ДВИЖЕНИЕ МЕЖДУ КАМЕРОЙ И НЕПОДВИЖНЫМ ОБЪЕКТОМ СЪЕМКИ

Случай 1.

Рассмотрим, прежде всего, случай полного отсутствия движения центрального актера в сцене. Наш актер сидит один за столиком в ночном баре. Пустые столики вокруг создают ощущение его одиночества, мы видим это в общем плане бара. Теперь мы хотим оборвать кадр и дать актера средним планом, чтобы зритель мог его рассмотреть, узнать и понять выражение его лица: усталое, безысходное, глаза опущены, взор остановился на пустом стакане.

Актер не двигается. В этом нет необходимости. И более того, это было бы драматической ошибкой, если бы он совершил хоть какое-нибудь движение. Но как соединить фиксированный средний план с предыдущим фиксированным общим планом, избегая визуального скачка на экране? Решение этой проблемы заключается в том, что нужно ввести персонаж, проходящий мимо, и после этого движения сменить план (рис. 18.1).



18.1 Удачный тонкий переход от плана к плану получается, когда неподвижный актер загораживается проходящей мимо актрисой, пересекающей экран.

План 1. План с дистанции актера А. Через мгновение проходящая девушка входит с левой стороны и пересекает изображение. Когда ее силуэт в центре изображения полностью загораживает собой актера А, мы обрываем кадр.

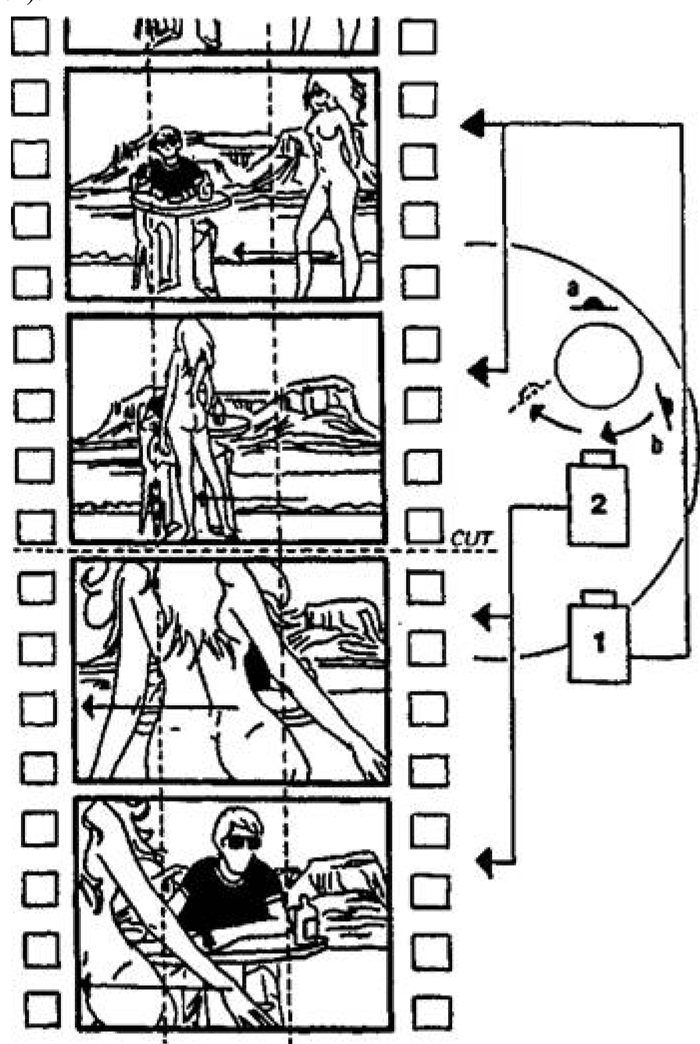
План 2. Кадр почти полностью занят девушкой, она продолжает свое движение и уходит, открывая нашего актера А средним планом. План дан по той же визуальной оси, что и предыдущий.

Чем же достигается плавный переход от плана к плану? Не тем, что силуэт девушки занимает почти весь кадр, как в первом, так и во втором плане, а тем, что она полностью или почти полностью

загораживает собой человека, которого мы должны увидеть более приближенно в следующем кадре.

Случай 2

Персонаж, который служит более гибкому и плавному соединению двух планов, может находиться уже в кадре в неподвижном положении (рис. 18.2).



18.2 Актриса, которая служит для того, чтобы загородить собой неподвижного актера, не обязательно должна покинуть кадр в одном из двух планов, на которые разделено ее движение.

План 1. Актер А средним планом, сидит за столом. На переднем

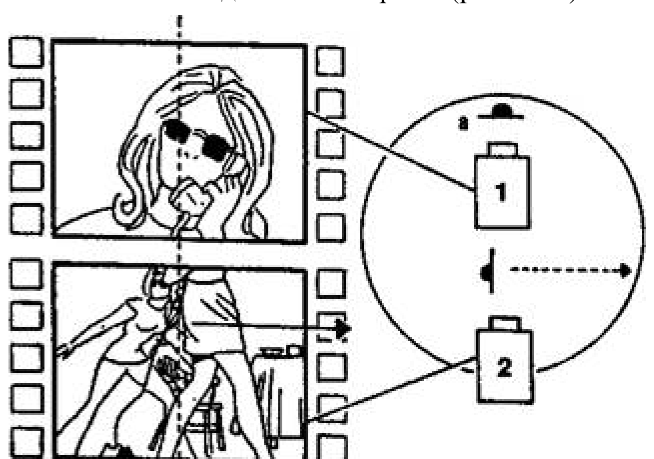
плане, справа, стоит актриса В и что-то говорит ему. Чуть позже В идет влево. В момент, когда она загораживает собой А, даем следующий план.

План 2. В в центре изображения, проходит влево, открывает А, сидящего неподвижно за столом, и останавливается. Актер А теперь дан приближенным планом.

ДВИЖЕНИЕ В НАЧАЛЕ ВТОРОГО ПЛАНА

Случай 3.

В этой ситуации порядок обратный. Мы начинаем от приближенного плана неподвижной актрисы (рис. 18.3).



18.3 Актер, перемещающийся от центра в сторону, может удачно соединить два плана, где нет движения основного актера. Основной актер появляется спиной актера в движении во втором плане.

План 1. Приближенный план актрисы А. Она сидит с телефонной трубкой в руках.

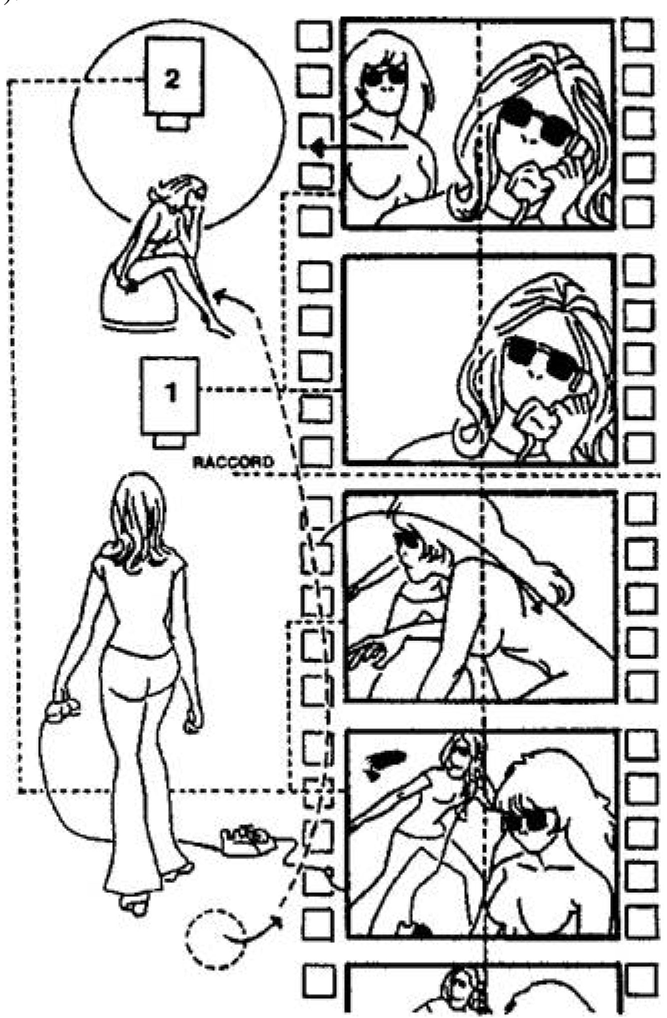
План 2. Полным кадром. Персонаж в центре кадра движется в сторону, открывая за собой актрису А в глубине кадра.

В первом плане движения нет совсем. Но движение вводится очень быстро в начале второго плана. Здесь не нужно больше никакого соединения, резкое движение (более приближенного) - естественное и доминирующее в этом плане.

Для этого ключевого движения в начале второго плана любой естественно присутствующий в сцене персонаж может сыграть важную роль: например, официант, если сцена снимается в ресторане.

Случай 4.

Вместо второстепенного можно использовать нужный персонаж. Например, ввести таким образом новое лицо, которое будет представлено зрителю, одновременно позволяя режиссеру плавно перейти от плана к плану, перемещая неподвижного основного актера (рис. 18.4).



18.4 В первом плане женщина на заднем плане перемещается за пределы кадра. Во втором плане, близким кадром, мы видим женщину в движении, она садится и открывает за собой женщину, говорящую по телефону за ее спиной. Женщина садится в профиль. Движение этой женщины способствует плавному переходу от плана к плану,

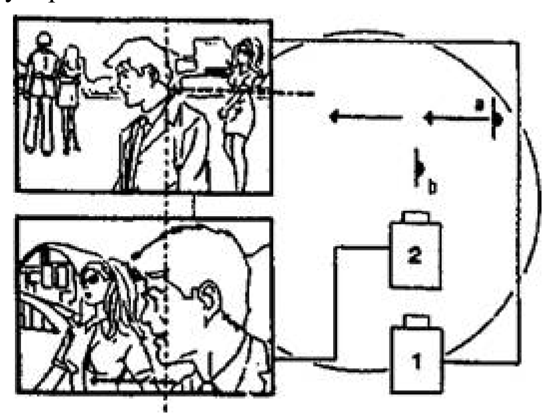
изменяя положение в сцене.

В первом плане женщина говорит по телефону стоя. Другая женщина, рядом с первой, останавливается на мгновение, затем выходит из кадра слева. Через некоторое время мы обрываем кадр и даем следующий план, где видим вторую женщину, которая сидит рядом с камерой. Своим движением она открывает за собой первую женщину, все еще говорящую по телефону, которая теперь видна полным кадром в левой части кадра. Таким образом, достигаются две цели: введет в эпизод новый персонаж, и визуально он связан с первым персонажем, который меняет свое положение в кадре. Для зрителя все ясно.

ДВИЖЕНИЕ ЗА СПИНОЙ НЕПОДВИЖНОГО АКТЕРА

Случай 5.

В исследуемых примерах движение было между камерой и нашим основным персонажем, и внимание зрителя сосредотачивалось на фиксированном актере. Но если этот второстепенный актер в движении и движется за спиной неподвижного объекта съемки, то он становится значительным, тогда как первый начинает играть несущественную роль.



18.5 Когда актер в движении спрятан за спиной зафиксированного актера на переднем плане, обрыв и смена кадров происходит в момент, когда актер в движении появляется из-за спины неподвижного.

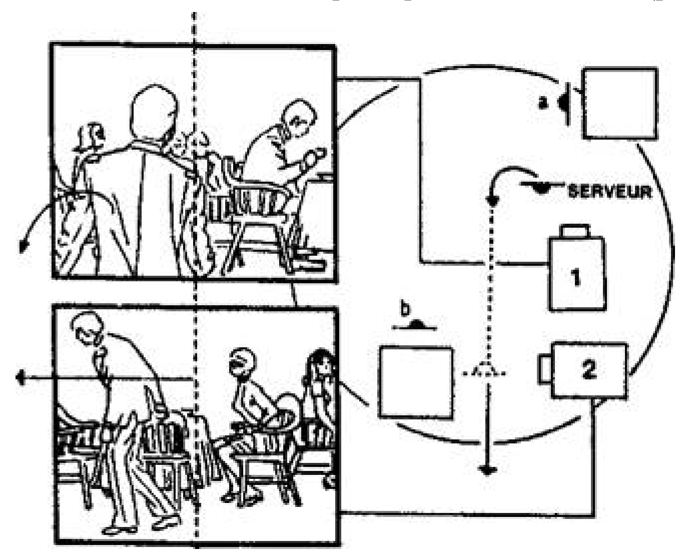
План 1. Американский план. В стоит в центре кадра. Актер А входит с правой стороны, направляясь в левую часть кадра. Когда актер А проходит за спиной актера В и В загораживает собой А, кадр обрывается.

План 2. Приближенный план В справа. Позади него появляется А, который перемещается слева и останавливается в этой части кадра.

Можно, чтобы на переднем плане было несколько неподвижных человек, но только один человек в движении - это А. Актер В должен быть в центре изображения в первом кадре, чтобы получилась удачная состыковка двух планов.

Случай 6.

Фиксированный план и план в движении могут быть удачно согласованы, если используют технику, где персонаж или машина в движении оказываются за спиной фиксированного объекта (рис. 18.6).



18.6 Пример взятый из фильма "К северу через северо-запад" Альфреда Хичкока.

В первом плане человек стоит с левой стороны улицы, делай знаки машине, которая приближается. Машина пересекает изображение справа налево на дистанции. Когда машина оказывается за неподвижно стоящим актером (оба объекта теперь кадрированы в центре), мы обрываем кадр и даем новый план под прямым углом по отношению к предыдущему расположению камеры и снимаем средним планом фиксированного актера. Из-за него медленно выезжает машина, которая пересекает кадр и выходит из кадра слева. Неподвижный актер.

Используется положение камеры под прямым углом; состыковка кадров происходит в момент, когда объект в движении (машина) оказывается заслоненным зафиксированным сюжетом поворачивается

к нам лицом и следит за отъезжающей машиной (за кадром) с расстроенным видом. Этот второй план дается из фиксированного положения камеры.

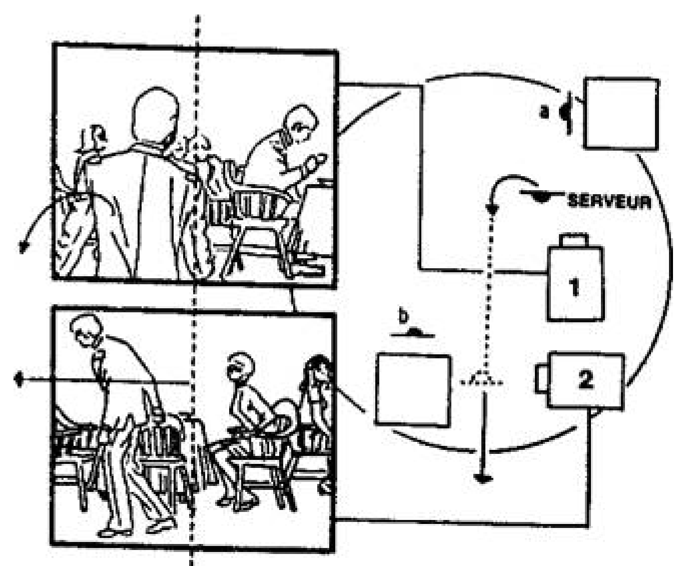
Эпизод взят из фильма Альфреда Хичкока "К северу, через северо-запад", действие происходит, когда биплан преследует Кэри Гранта на пустынной дороге.

Другой интересный вариант этого же примера заключается в том, чтобы использовать соотношение под прямым углом между положениями камеры вместо того, чтобы просто двигать камеру по общей визуальной оси. Движение, снимаемое первым планом, длится дольше, чем движение, снимаемое вторым планом, где сюжет быстро выходит из плана за счет увеличения его размеров, что обеспечивает динамичную визуальную интерпретацию самого движения.

ПОЛОЖЕНИЕ КАМЕРЫ ПОД ПРЯМЫМ УГЛОМ

Случай 7

Когда два неподвижных актера снимаются отдельно, каждый своим планом (под прямым углом), эти планы могут быть соединены между собой движением актера, исполняющего второстепенную роль (рис. 18.7).



18.7 Планы двух зафиксированных актеров - связаны актером в движении, который уходит. Используется расположение камеры под прямым углом.

Первый план дает актера А. Официант на переднем плане стоит

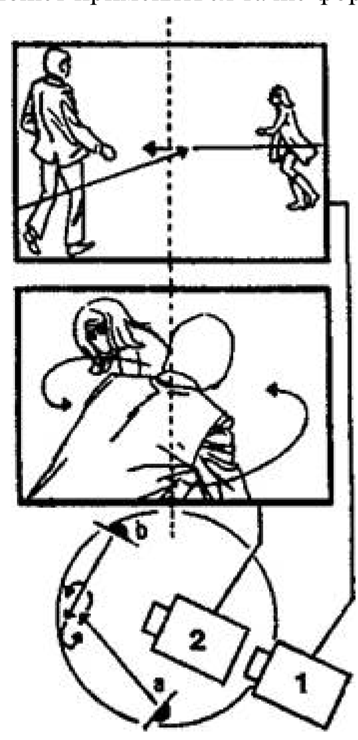
секунду спиной, затем поворачивается и выходит из кадра слева, Даем новый план. Во втором плане (под прямым углом) официант (в центре) выходит из кадра слева, открывая за собой актрису В. Итак, мы располагаем планом ситуации, где можно увидеть двух основных актеров (А и В) вместе и зрителю понятно их действительное расположение в сцене.

Вместо того чтобы прибегнуть к описанной выше формуле, мы вводим актера В. Такой метод более драматичен и ясен публике. Актер легко вводится благодаря движению второстепенного персонажа, официанта, роль которого уже показана зрителю в плане 1 с актером А. Также, благодаря этому методу, два основных актера могут иметь индивидуальные центры интереса (что они едят, например), и здесь можно не учитывать направление взгляда для состыковки кадров - необходимое требование для качественной сцены.

ДВИЖЕНИЕ ДВУХ АКТЕРОВ

Случай 8.

Оба актера могут быть в движении, и их движения могут пересекаться. Здесь может применяться та же формула (рис. 18.8).



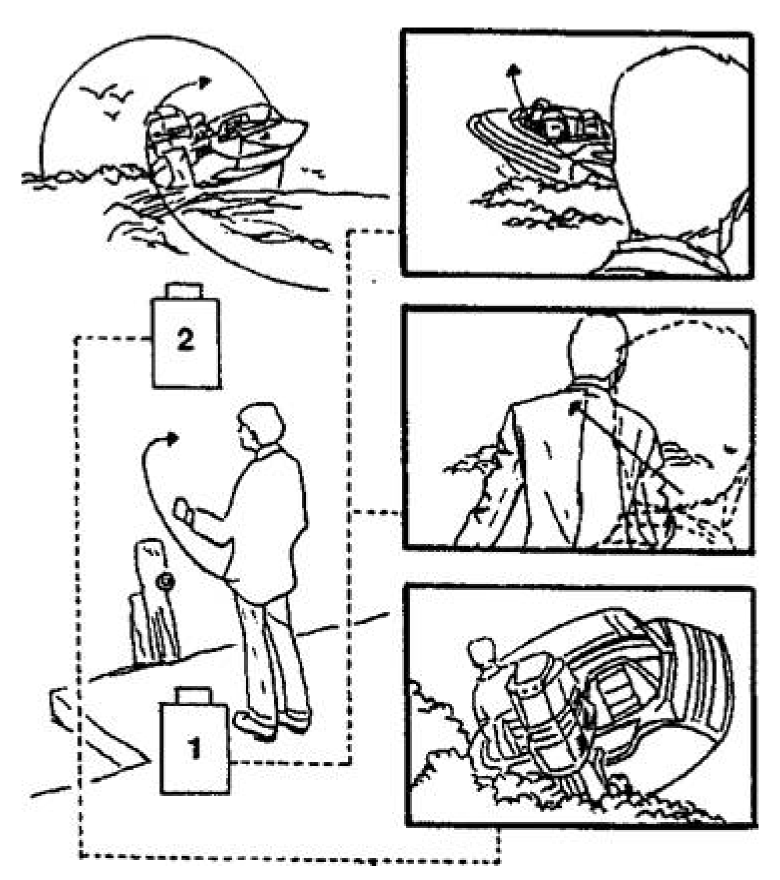
18.8 Когда два актера встречаются в центре кадра, состыковка кадров может быть произведена в момент их встречи; используются два положения камеры на одной общей визуальной оси.

В первом плане полным кадром А направляется по диагонали слева к центру, а В пересекает кадр справа к центру. Когда они сходятся и В загораживается актером А, мы обрываем кадр и даем средний или приближенный план актеров (по той же визуальной оси). В выходит из-за актера А и, наконец, актеры останавливаются в разных концах кадра.

КАК ЗАВУАЛИРОВАТЬ АКТЕРА В ДВИЖЕНИИ В ПЕРВОМ ПЛАНЕ

Случай 9.

Если актер перемещается (направление не определено) к центру изображения, мы можем легко состыковать кадр с приближенным планом по той же визуальной оси. Если актер отдаляется от нас, его силуэт уменьшается. Если в этот момент дать приближенный план, его тело внезапно резко увеличится, а потом резко уменьшится. Конечно, такая техника визуально не согласовывается. Однако если речь идет о движении через экран, эффект иной. Если мы хотим приблизить персонаж, двигающийся через экран (направление не определено), то нам нужно ввести какой-то отвлекающий момент (рис. 18.9).



18.9 Объект на переднем плане перемещается с целью замаскировать человека, который направляется к центру кадра. Как только персонаж оказывается спрятанным, мы можем оторвать кадр и дать приближенным планом актера, достигая хорошего визуального согласования.

План 1. Человек, который стоит спиной к нам и смотрит в направлении озера, виден в правой части кадра. Моторная лодка появляется справа, разворачивается и направляется к центру экрана. Человек приближается к нам и загораживает вид озера с лодкой.

План 2. Приближенный план лодки (та же визуальная ось). Лодка уходит.

Решение просто. Движение в неопределенном направлении отходит на второй план за счет отвлекающего момента - более сильного движения. Это дает возможность удачно и быстро состыковать кадр.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕЗКОГО ДВИЖЕНИЯ НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ

Случай 10.

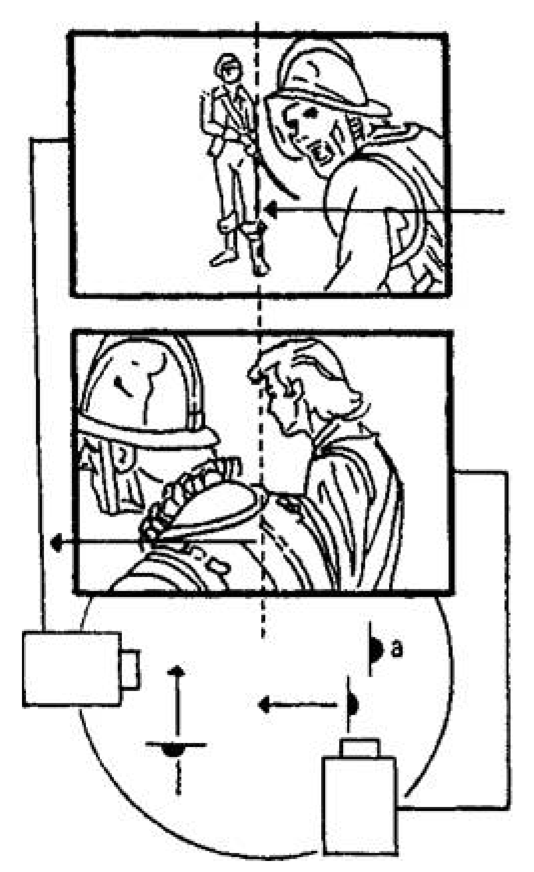
Перенасыщение движением - это другая крайность, представляющая собой определенную сложность для монтажа двух планов, снятых на одной визуальной оси.

Такое движение чаще всего встречается в массовых сценах, как правило, конфликтной природы. Когда показана неорганизованная толпа, то существуют несколько различных направлений движения. Один или два центральных персонажа в движении в сочетании с перегруженным передним планом могут сделать сцену сложной для монтажа и восприятия зрителем. Существует также риск появления визуального скачка при монтаже.

Принцип съемки в этом случае состоит в том, чтобы использовать отвлекающее движение, в момент которого и делается разрыв планов а затем соединение их при монтаже.

Случай 11.

Расположение камеры под прямым углом по отношению к предыдущему плану способствует тому, чтобы удачно спрятать основного актера, который перегружает фон (рис. 18.10).



18.10 Актеры второго плана перемещаются под прямым углом по отношению к другим актерам, позволяя удачно состыковать планы, сосредотачивая внимание на основном персонаже, который стоит неподвижно за другими актерами.

Актер А стоит в центре толпы. Чтобы связать два плана, мы вводим другой перескок на переднем плане, который загораживает собой актера А. Второй персонаж на переднем плане перемещается в том же направлении, и мы видим актера А уже приближенным планом.

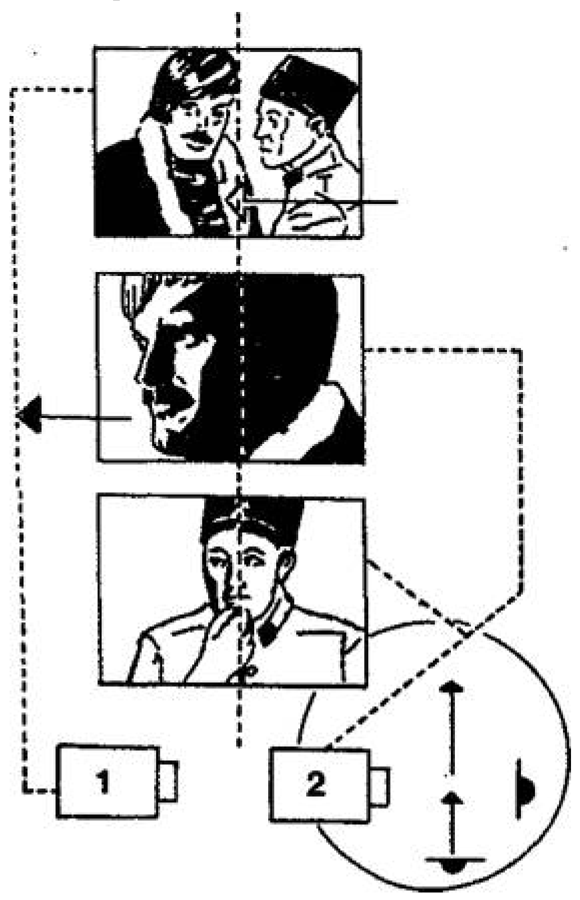
Случай 12.

Два плана толпы могут сниматься и по одной визуальной оси, используя тот же принцип. Сначала, мы даем средним планом несколько пар, танцующих на танцплощадке. Чтобы перейти к общему плану танцевальной площадки, где она видна полностью, мы даем моментальное переключение внимания на двух персонажей на переднем плане. Этот отвлекающий момент настолько силен, что даже грубый переход от плана к плану пройдет незамеченным.

ЗАМЕНА НЕПОДВИЖНОГО ОБЪЕКТА

Случай 13.

Движение актера может маскировать наш центр интереса во время смены планов. Дэвид Лин в своем фильме "Доктор Живаго" использует этот прием в эпизоде, где Евграф (Алек Гинесс) приходит к своему сводному брату Живаго (Омар Шариф). Евграф застает Живаго в момент, когда тот собирает дрова для печи. Позже, в комнате Живаго, он встречает его семью и они разговаривают. Живаго стоит у стены средним планом. Евграф входит в кадр справа и пересекает его справа налево. Когда в центре кадра он прячет за собой Живаго, кадр обрывается и дается следующий план, где на переднем плане мы видим удаляющийся силуэт Живаго, а Евграф, наоборот, остается неподвижно стоять, приближенным планом.



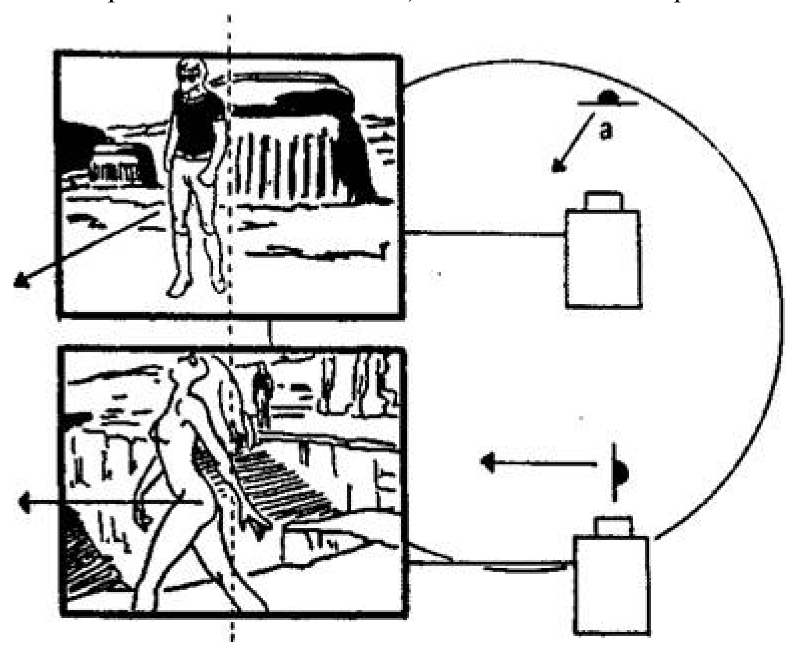
18.11 Положение актеров меняется. Актер в движении

становится неподвижным и наоборот. Зафиксированный актер спрятан, в этот момент планы удачно соединяются

КАК ПЕРЕКЛЮЧИТЬ ВНИМАНИЕ ПУБЛИКИ С ОДНОГО ЦЕНТРА ИНТЕРЕСА НА ДРУГОЙ

Случай 14.

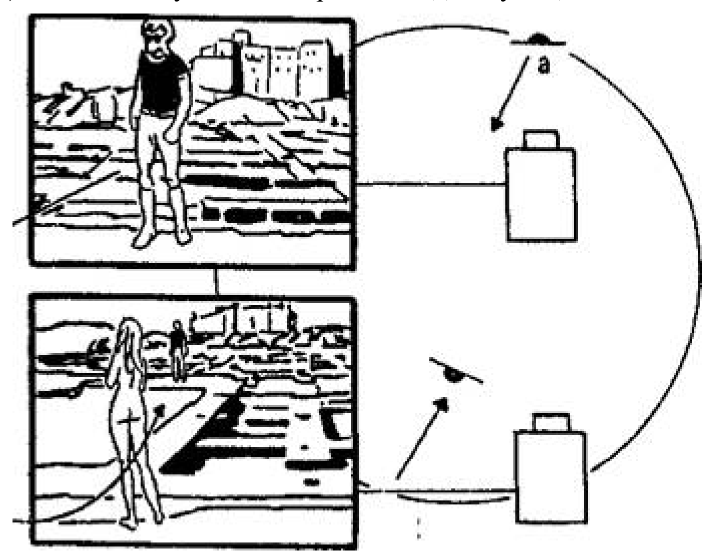
Когда кадр обрывается, чтобы перейти от приближенного плана к плану с дистанции персонажа, перемещающегося в неопределенном направлении, возникает проблема размеров, так как увеличивающаяся дистанция уменьшает персонаж и, следовательно, ослабляет движение. Должно быть введено в начале второго плана доминирующее движение. Прием может быть таким, как это показано на рис. 18.12.



18.12 Наше внимание отвлекается резким движением на переднем плане в начале второго плана. Основной актер в глубине кадра движется на нас.

Актер А приближается и выходит из кадра слева. Во втором плане второстепенный персонаж перемещается из центра влево и выходит из кадра, открывая за собой уменьшенный силуэт актера А, который идет на нас с заднего плана. Второстепенный персонаж может войти в кадр и со стороны, куда только что вышел в первом плане актер А (рис. 18.13). Движение этого второстепенного актера усиливает восприятие зрителем Центрального персонажа. Его движение рядом с камерой -

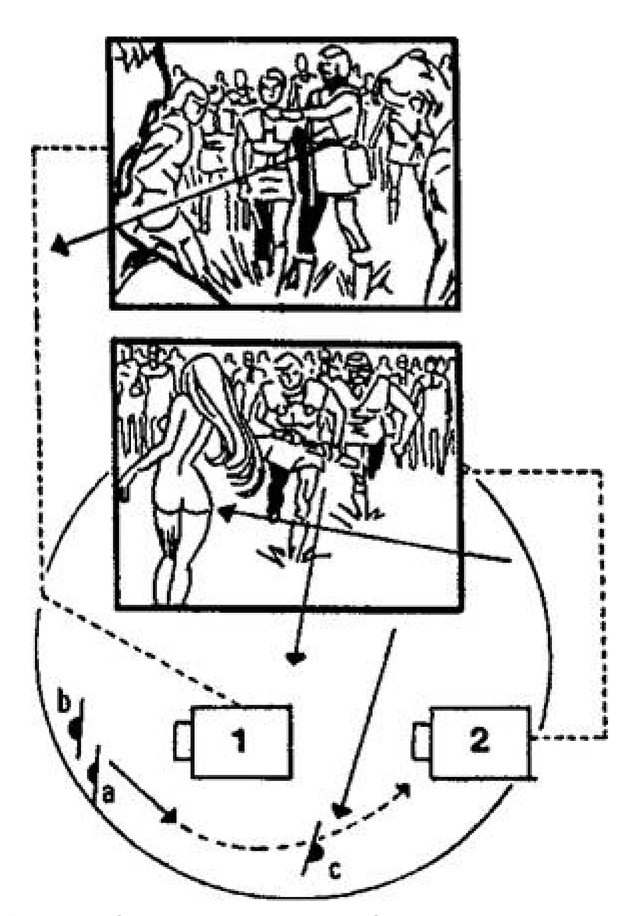
это сильное, резкое движение - и направление его будет направлением внимания зрителей. Когда А вновь становится центром интереса, проходящий персонаж может остановиться у окна, при входе в магазин, либо исчезнуть на повороте соседней улицы.



18.13 Появление второстепенного актера в начале второго плана вновь переключает наше внимание на основного актера на заднем плане.

Случай 15.

Возможен еще один прием, когда снимается толпа людей за спиной персонажа в движении (рис. 18.14). В первом плане А и В идут на нас, выходя из толпы в движении вдалеке.

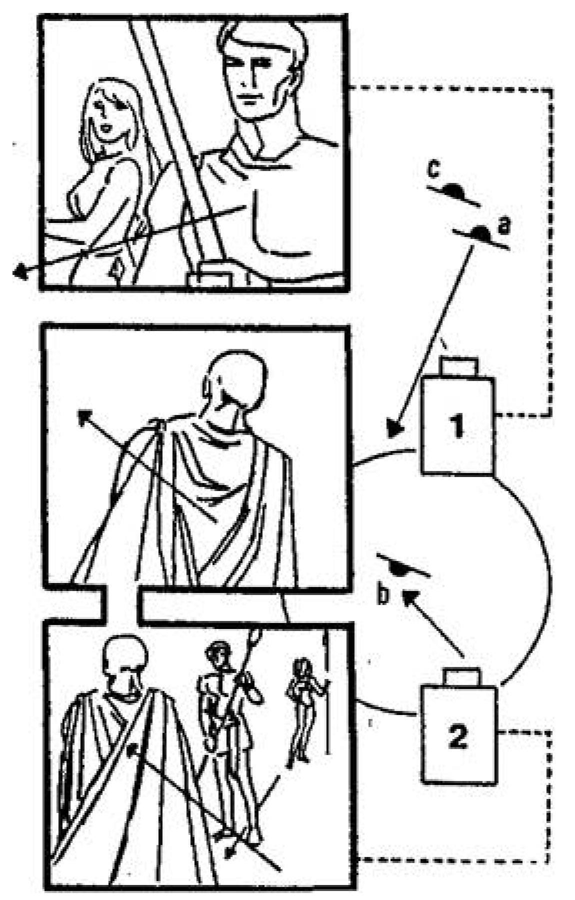


18.14 Резкое движение на переднем плане второстепенного персонажа (С) в начале второго плана используется с целью маскировки неправильного согласования сцены, изобилующей движением.

А и В приближаются лицом к нам и выходят слева. Мы обрываем кадр в момент, когда наблюдатель С входит справа, пересекает по диагонали и останавливается слева вместе с другими представителями толпы. Из центра с заднего плана подходят А и В. Они пересекают С рядом с камерой, что позволяет замаскировать состыковку с движением толпы в глубине кадра. Когда А и В проходят за С и достигают переднего плана, они могут остановиться, или же камера может следить за ними и продолжать сцену.

Случай 16.

Можно предложить еще один вариант, когда сцена явно перегружена движением в начале второго плана (рис. 18.15).



18.15 Актер, загораживающий объектив камеры, в начале второго плана используется, чтобы дать сильное движение, маскирующее неправильную состыковку движения на втором плане с актером А.

План 1. А. и С лицом. А говорит. Он продвигается вперед и выходит из кадра слева.

План 2. (та же визуальная ось) В на переднем плане, спиной к камере, загораживает экран. Он отходит влево и останавливается, открывая за собой А, который движется на камеру. Он останавливается, чтобы переговорить с В. С остается на заднем плане.

Экран был перегружен в начале второго плана, когда актер В проходил перед С. Состыковка кадров происходит в момент, когда он еще полностью не покинул кадр. Этот отрывок эпизода протекает в левом секторе и, чтобы правильно состыковать кадры, движение должно закончиться в той же части во втором плане. Если оно

возникнет в правой части, то произойдет несогласование на переднем плане.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДРУГИХ ТИПОВ ДВИЖЕНИЯ, КРОМЕ ДВИЖЕНИЯ ЧЕЛОВЕКА

Объектив кинокамеры необязательно должен быть занят актером, загораживающим задний план. Природные элементы, такие как вода, песок, пыль или туман могут использоваться с той же целью. Они возникают между актером и кинокамерой, отвлекая внимание и давая возможность после своего исчезновения заменить план актера на более приближенный. Пламя, вспыхивающее перед камерой, может производить тот же эффект. Следующий план должен начинаться тоже с пламени, а затем можно дать нормальное положение, но новым планом персонажа или под другим углом зрения, или ввести нового актера в этот момент. Планы должны соединяться на пламени. Франклин Шеффнер использует тень, падающую на экран, с этой же целью в своем фильме "Мотылек".

ЭФФЕКТ РАСКРЫВАЮЩЕГОСЯ ЗАНАВЕСА

Иногда движение актера (трюк) должно быть имитировано, чтобы избежать чрезмерной опасности для жизни. Для этого нужно ввести отвлекающий момент в начале второго плана, чтобы спрятать действие. Отвлекающий момент - это движение, которое начинается в центре кадра и отходит в разные стороны, как раскрывающийся занавес. На рис. 18.16 показано опасное движение: падение с лошади ловко замаскировано.



18.16 Движение толпы на переднем плане, разбегающейся по сторонам и открывающей сцену, где лежит человек, упавший с лошади. В этом случае падение с лошади было разыграно в первом плане и не показано во втором, где оно было заменено движением толпы, с целью избежать опасного для жизни трюка.

В первом плане центральный актер делает вид, что он падает с лошади. На самом деле он только наклоняется. Во втором плане толпа людей на переднем плане, спиной к камере. Затем люди расходятся спиной, открывая растянувшееся на земле тело человека, упавшего с

лошади. Это же можно проделать и с машинами, и с любыми другими предметами или людьми, удачно введенными в сцену.

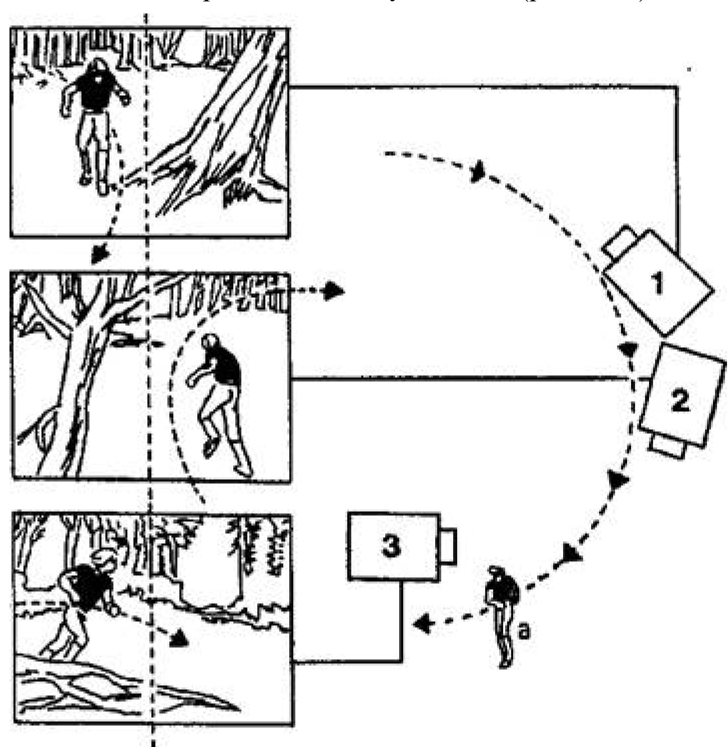
ГЛАВА 19

ДРУГИЕ ТИПЫ ДВИЖЕНИЯ

Очевидно, что движение по горизонтали по прямой линии - самый распространенный тип движения на экране, но если в кадре появляется круговое или вертикальное движение - это делает сцену более колоритной и интересной. Мы приводим несколько случаев использования таких типов движения.

Случай 1

Круговое движение актера в сцене делает сцену визуально более понятной зрителю, так как исключено движение актера в противоположных направлениях в двух планах (рис. 19.1).



19.1 Круговое движение актера снимается исходя из нескольких положений камеры в половине кадра (два положения камеры находятся за пределами описываемого актером полукруга, а одно

положение - внутри этого полукруга)

План 1.План с высокой точки. Актер А входит с заднего плана слева. Он бежит, описывал, дугу, вправо, затем влево, ближе к камере. Он выходит из кадра с левой стороны.

План 2. Контрплан. Актер А входит в кадр с нижнего угла справа и бежит, описывал, дугу влево, поворачивается вправо и выходит из кадра.

План 3. Актер А входит слева и останавливается в центре.

Движение снимается из трех позиций камеры. Две первых точки расположения камеры находятся за пределами круга, по которому проходит движение, а третья точка - внутри круга. Изменение направления на экране, соответствующее круговому движению актера А, ясно определено в двух первых планах.

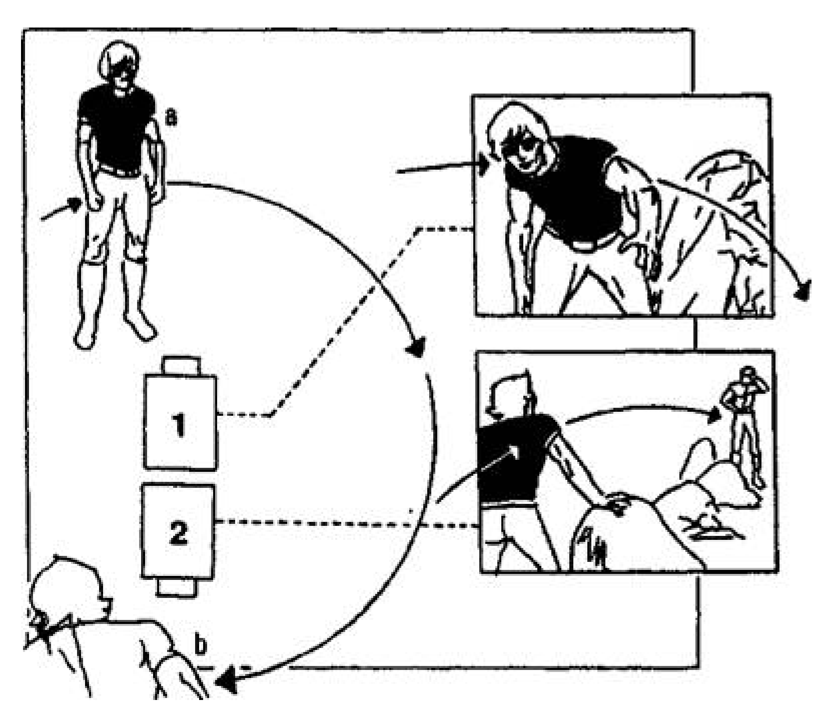
Если третья точка расположения камеры находится за пределами круга движения актера, то движение, описанное в первом плане, должно быть повторено.

Использование двух первых планов может быть предложено для съемки актера на повороте улицы. Здесь либо речь идет о положении камеры на высоком месте, на линии горизонта, либо о контрплане с высокой точки. Движение актера происходит в половине кадра, причем, точка съемки кругового этапа его движения остается неизменной.

Прием, описанный для съемки двух первых планов, исходя из двух положений камеры, может быть использован для соединения различных местностей, по которым проходит непрерывное движение на экране. Чтобы связать между собой две различных местности, достаточно, чтобы тот же актер присутствовал там и там и движении.

Случай 2.

Возможна и съемка камерами, расположенными внутри описываемого актером круга. В этом случае положения камер - тыльной стороной друг к другу (рис. 19.2).

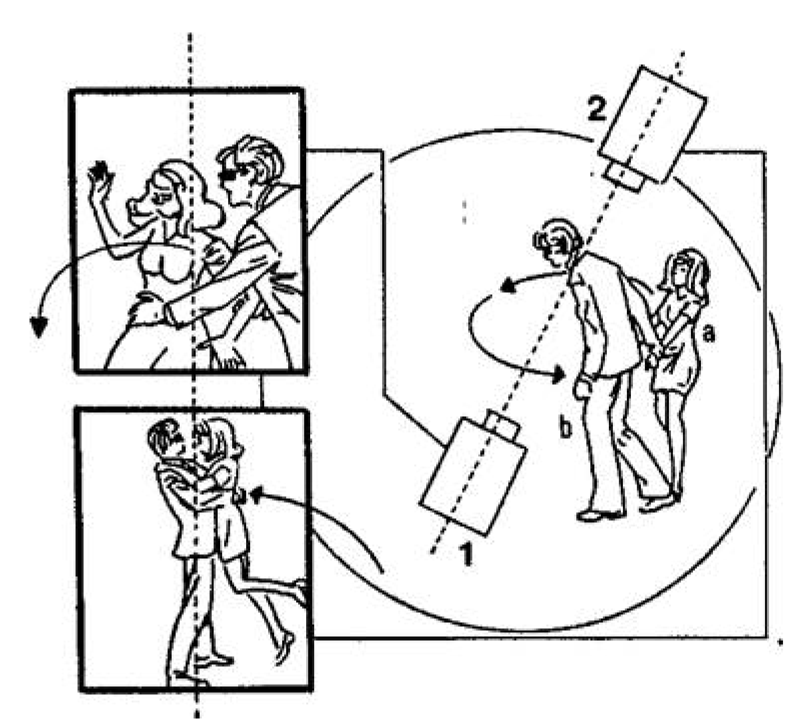


19.2 Оба положения камеры внутри описываемой актером окружности. В первом плане актер А выходит справа из кадра, а во втором - входит слева. Он останавливается лицом к В, который его ждет.

В первом плане А смотрит за кадр влево, постепенно выходя из кадра с правой стороны, отмечая таким образом, круговой характер своего движения.

Случай 3.

Если одна позиция камеры - вне описываемого круга, а другая - внутри, то движения актеров на экране будут происходить в противоположных сторонах экрана от плана к плану (рис. 19.3).

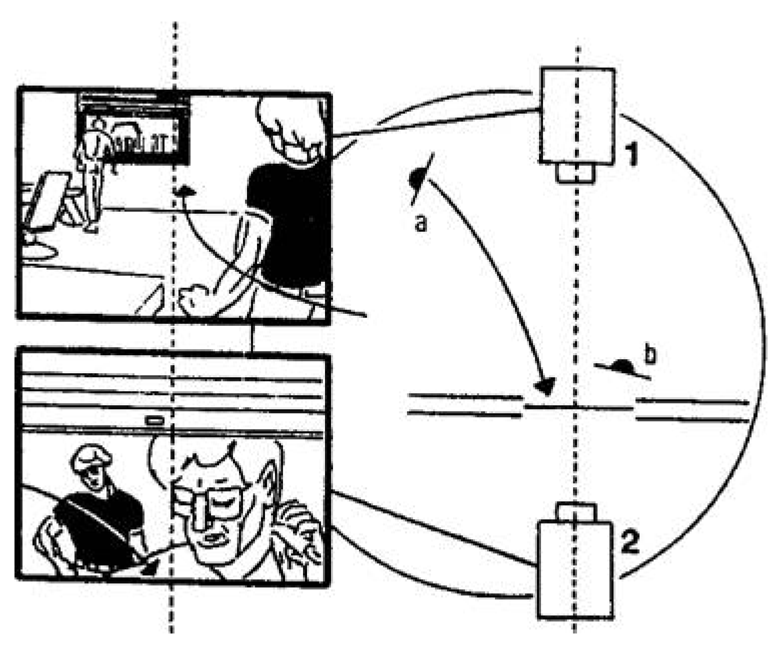


19.3 Актеры оказываются в противоположных секторах кадра в процессе кругового движения с позиции внешнего контрплана.

В первом плане актер В держит за руку актрису А, притягивает ее к себе. Это вынуждает актрису проделать круговое движение, опираясь на руку В. Она выходит из кадра слева в первом плане и возвращается справа в контрплане. Движение актрисы А снимается в противоположных сторонах экрана, но направление остается неизменным.

Случай 4.

Круговое движение, снимаемое исходя из положений камеры на линии движения с противоположных сторон, охватывает сразу двух актеров. Один из актеров движется, и оба имеют один и тот же центр интереса в центре изображения, что незаметно в одном из планов и четко видно в другом (рис. 19.4).



19.4 Расположение камеры на окружности, описываемой актерами дают внешние контрпланы и актеры оказываются в разных секторах изображения.

План 1. Средний план. А на переднем шанс перемещается по полукругу к окну, в которое смотрит В, стоя у окна. Когда А достигает В.

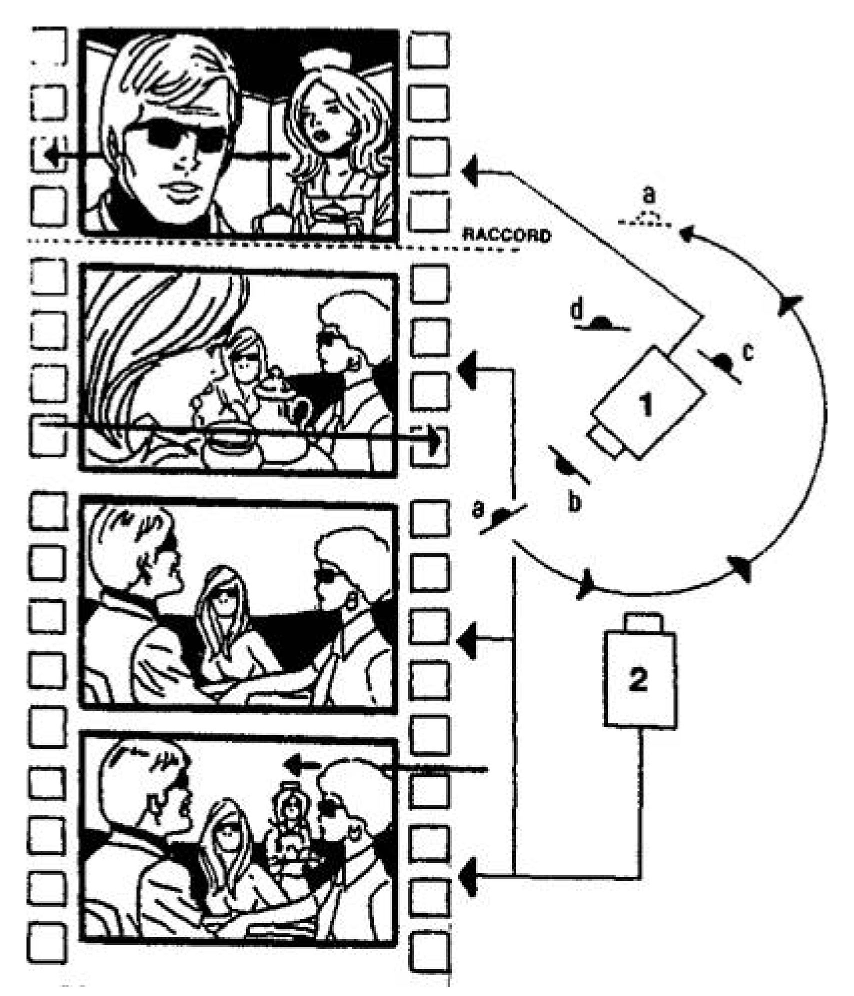
План 2. Приближенный план с улицы на окно. В на переднем плане справа. А входит в кадр слева, завершает свое движение и останавливается.

Движения А в этих двух планах - в противоположных направлениях, но сходятся они в центре изображения. В этом примере, как и в предыдущих, фрагменты, составляющие круговое движение, представляли собой полукруг в каждом плане.

Случай 5.

Актер, перемещающийся вокруг большой группы, может быть снят, исходя из двух позиций камеры, с противоположных сторон: одной - внутри круга движения, другой - снаружи.

Рис. 19.5 показывает план сцены. Актеры В, С и D сидят, все неподвижны. А проделывает круговое движение вокруг них.



19.5 Для съемок кругового движения используются внутреннее и внешнее положения камеры. Актер в движении выходит из кадра с одной стороны и входит в кадр снова с *той же стороны (а не с противоположной) во втором плане.*

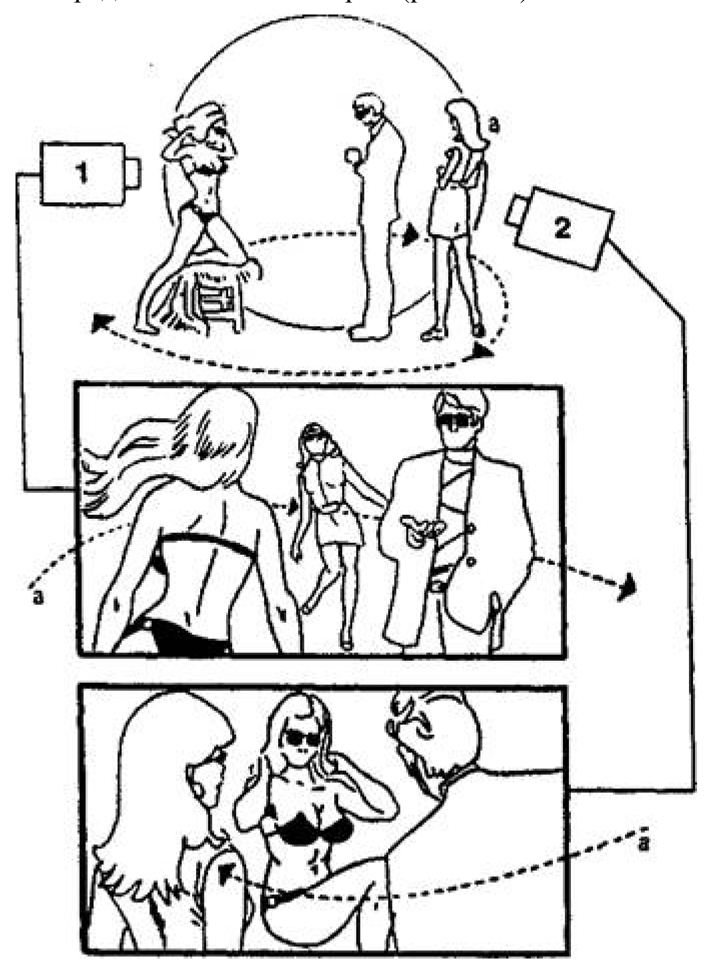
В первом плане мы видим В на переднем плане. За его спиной А входит в кадр справа и пересекает кадр справа налево. Как только они вышли из кадра, мы даем второй план (контрплан).

В спиной, и мы видим актеров D и С. А входит на передний план слева и быстро пересекает кадр, направляясь вправо. Мы видим В, D и С несколько секунд, затем А вновь появляется на заднем плане справа и останавливается перед группой. У нее в руках поднос с рюмками, которые она начинает раздавать нашим актерам. Выходя из кадра, она

появляется вновь с той же стороны в плане 2. Движение актрисы А легко определяется как круговое.

Случай 6.

В этом случае впечатление от движения похоже на предыдущий пример, только здесь движение происходит в глубине кадра в первом плане и на переднем плане - во втором (рис. 19.6).



19.6 Круговое движение снимается в глубине кадра в первом плане и на переднем плане - во втором.

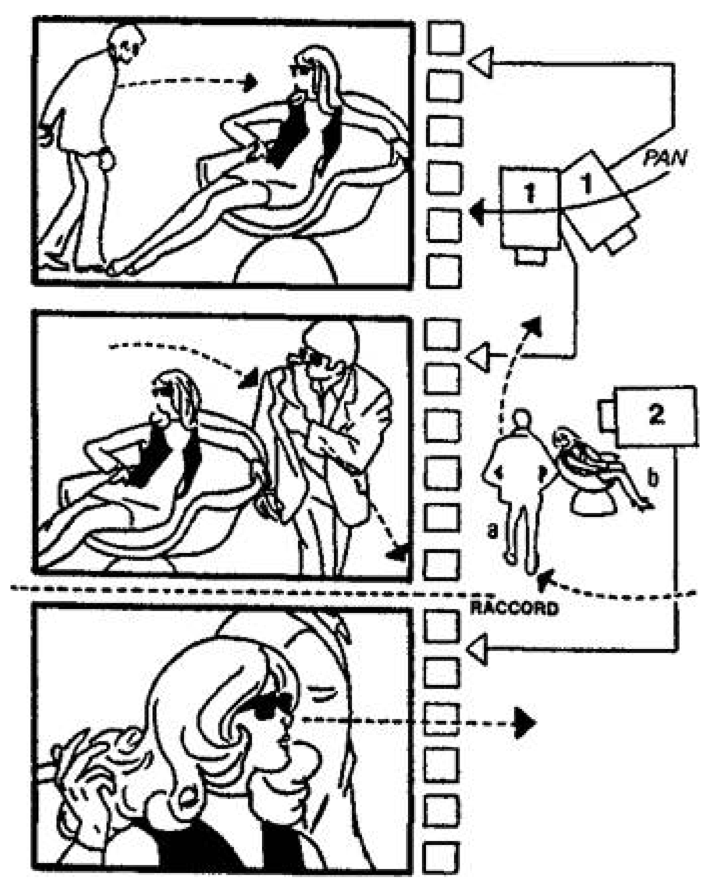
Неподвижные актеры в сцене снимаются, исходя из двух внешних позиций камеры.

В первом плане А перемещается и выходит из кадра справа. В плане 2 (контрплане) А входит справа (передний план) и направляется влево. Пауза в конце плана 1 необходима, чтобы создалось

впечатление о движении актрисы А за кадром до того, как она вновь появляется в кадре.

Случай 7.

Когда в кадре присутствуют актер в движении и неподвижный актер, можно использовать для съемки положение камеры под прямым углом, чтобы выделить неподвижного актера во втором плане (рис. 19.7).



19.7 Расположение камеры под прямым углом для того чтобы снять круговое движение актера, за спиной у неподвижного актера.

При изменении угла направление актера остается прежним, что придает активность сцене.

План 1. Средний план. А слева, В справа. Они разговаривают. Через несколько мгновений А проходит за В и поворачивается к камере. Камера, которая прослеживала движение А, теперь кадрирует обоих актеров в центре изображения. Когда А оказывается прямо за спиной В,

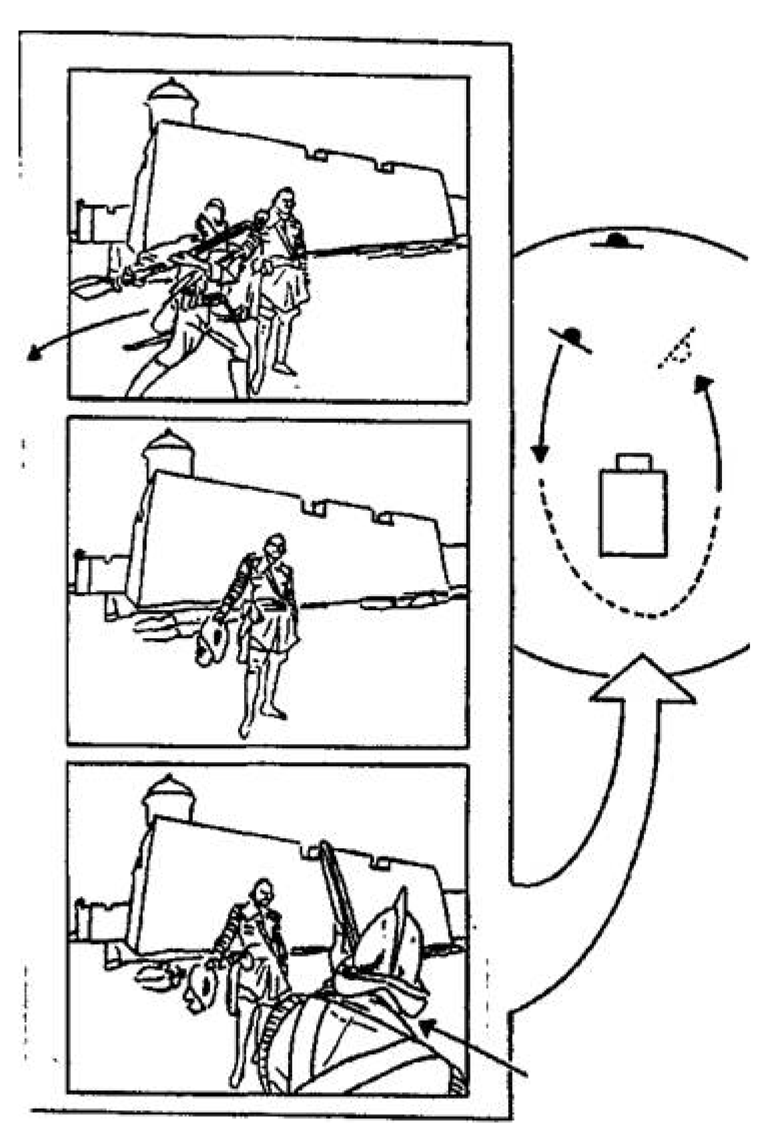
даем следующий план.

План 2. Приближенный план В. Позади нее А отдаляется от центра вправо. В остается в кадре одна.

Основная часть кругового движения была снята в плане 1, а последующая часть коротко представлена в плане 2.

Случай 8.

Если актер выходит из кадра слева, оставляя пустое пространство сцены (а план продолжается), то он не может вернуться в план с другой стороны. Зритель будет думать, что он проделал круг за сценой, и визуально впечатление будет испорчено. Но если в кадре после ухода актера остается другой актер, и он делает движение головой, как будто прослеживая за движением актера за кадром, то в этом случае ушедший актер может вернуться в кадр с другой стороны. Такое движение головы указывает на круговое движение изменения направления (рис. 19.8).



19.8 Когда нужно, чтобы актер, выходящий из кадра с одной стороны экрана, вернулся в кадр с другой стороны в процессе одного плана, прибегают к использованию другого актера, неподвижного, который своим взглядом или движением головы показывает движение, проделываемое отсутствующим в кадре актером. В этом случае зритель не будет удивлен появлению актера с другой стороны экрана в процессе одного плана.

Если установить зеркало за неподвижным актером, то ушедший актер будет виден в нем в момент, когда он находится за кадром и его

движение будет прослеживаться зрителем. А неподвижный актер, сидящий спиной к зеркалу, будет наблюдать за его уходом. Когда актер в движении возвращается в кадр с противоположной стороны, зрителю его появление кажется естественным. Такой план ставит только одну задачу: как спрятать отражение камеры в зеркале? В этом примере неподвижный актер заслоняет своим телом строение камеры в зеркале.

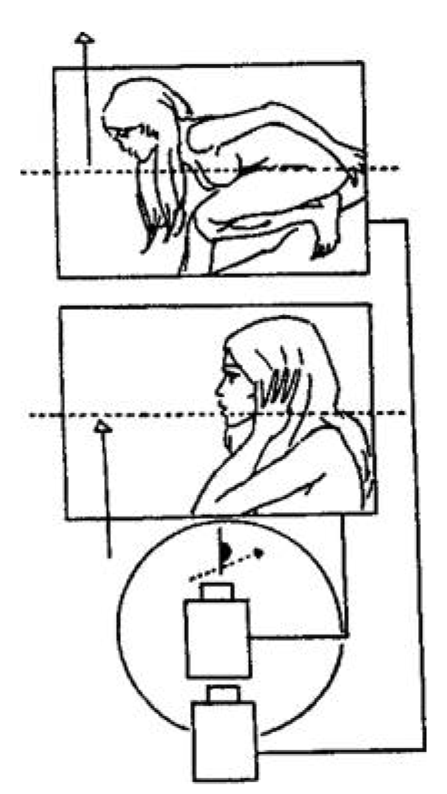
Другой возможный вариант съемки состоит в том, чтобы использовать трансфокатор в момент, когда актер в движении выходит из кадра, чтобы изображение на экране оказалось ближе к зрителю, благодаря более приближенному плану неподвижного актера с правой стороны зеркала. Позже, когда его изображение исчезает, а он приближается, будто его еще видно в зеркале, задача камеры - использовать зумм отдаления, чтобы дать ему возможность вернуться в кадр с другой стороны и остановиться на переднем плане, слева.

ВЕРТИКАЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Вертикальное движение в плане и вне плана может быть движением вверх или вниз. Здесь применяется принцип треугольного расположения камеры.

Случай 9.

Вертикальное движение легко снимается с использованием перемещения камеры по одной визуальной оси. Актриса А выпрямляется, часть ее тела за кадром, а во втором плане (приближенный план) она оказывается в кадре, поднимаясь вверх. Резкое появление ее в кадре ставит акцент на завершении вертикального движения (рис. 19.9).

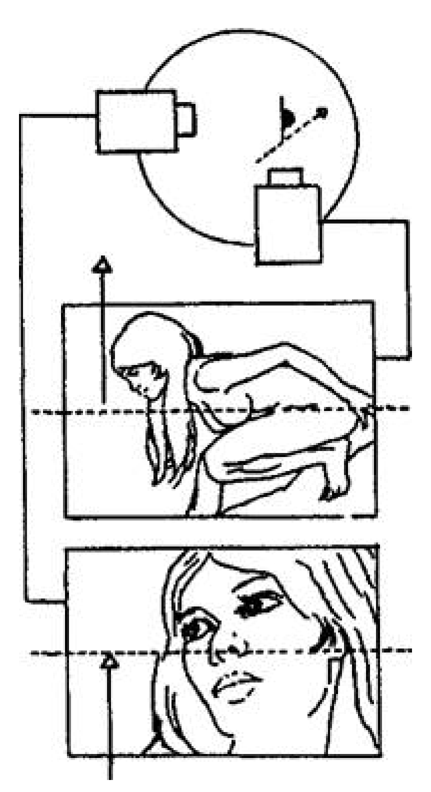


19.9 Вертикальное движение, показанное двумя планами по одной визуальной оси. Мы даем второй план более приближенно на той же визуальной оси.

Такой же эффект будет, если актер как бы уходит из первого плана, как будто мы видим его с большого расстояния, а движение вверх производится резко (все во втором плане). Если в первом плане присутствуют несколько персонажей, они могут быть исключены, когда мы даем приближенный план. В зависимости от ситуации порядок использования планов может быть обратным.

Случай 10.

По тем же правилам мы можем использовать расположение камеры под прямым углом для съемок вертикального движения, что показано на рис. 19.10.

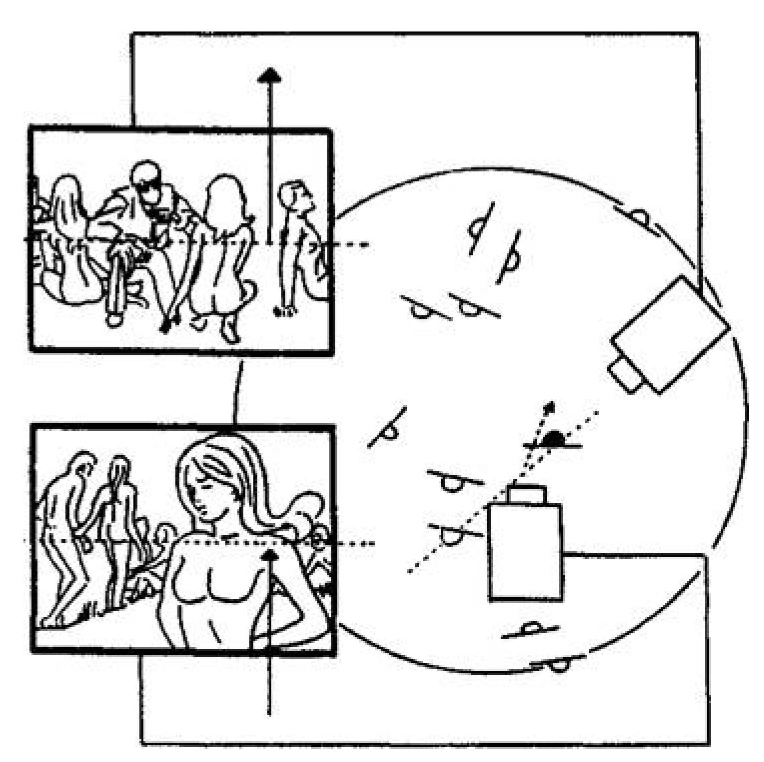


19.10 Камера под прямым углом для съемки вертикального движения.

Актриса поднимается внутри плана, она снимается со стороны, и заканчивает свое движение в начале второго плана, но снимается уже камерой, направленной прямо на нее. В этом случае, как и в предыдущем, второе положение камеры на несколько более высоком уровне, чем первое. Это подчеркивает движение поднимающейся актрисы.

Случай 11.

Внешние контрпланы, используемые для съемок вертикального движения, подчиняются тем же правилам, что и в предыдущих случаях. Рис. 19.11. показывает актрису А, которая встает. Она является ключевой в сцене.



19.11 Контрплан, дающий вертикальное движение, где актриса, которая встает, основная в сцене.

Случай 12.

Иногда горизонтальное движение (в случае, если направление точно не указано) становится вертикальным движением на экране во втором плане в связи с тем, что камера расположена высоко по отношению к актерам (рис. 19.12).



19.12 Если камера расположена наверху, то актеры на экране движутся вверх.

Опишем эту сцену.

План 1. План с низкой точки. На переднем плане два человека. Они входят в кадр справа, поворачиваются и идут в глубину кадра.

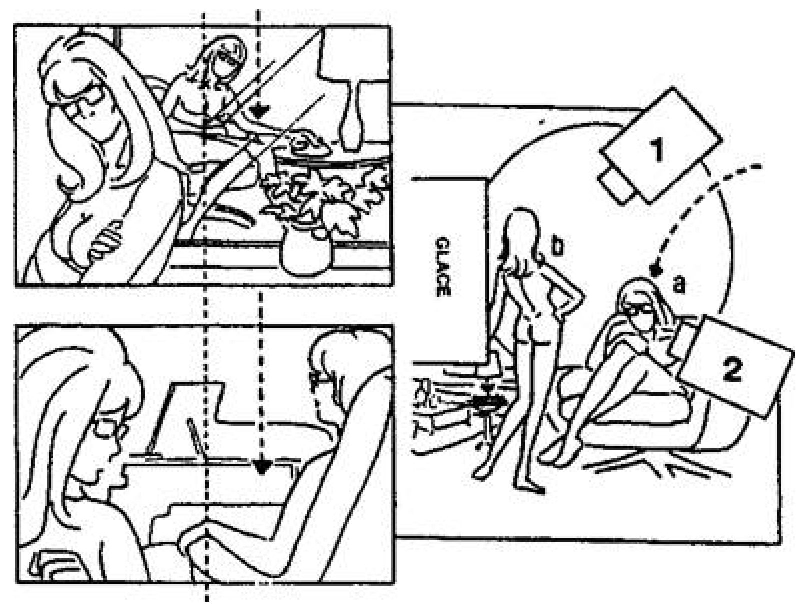
План 2. План с высокой точки. Они входят в кадр снизу и направляются в глубину кадра (т.е. вверх), либо за кадр, либо затем камера прослеживает их путь дальше.

Если в следующем плане камера, используя вертикальное панорамирование, прослеживает дальше путь актеров вверх, они должны оставаться в том же секторе изображения до тех пор, пока

камера не перестанет двигаться вверх.

Случай 13.

Режиссер с развитым воображением постоянно ищет все новые приемы для изображения на экране событий банальных и давно известных. Оригинальный способ показа движения вниз может быть предложен с использованием зеркала (рис. 19.13).



19.13 В этом случае вертикальное движение показывается сначала в зеркале, затем действительно проделывается актером в том же плане.

План 1. Приближенный план актрисы на переднем плане, слева. Актриса А справа, отражаясь в зеркале, расположенном за спиной актрисы В, начинает садиться.

План 2. Средний план. В - слева, А - справа, сидит. Обе актрисы сейчас показаны в профиль.

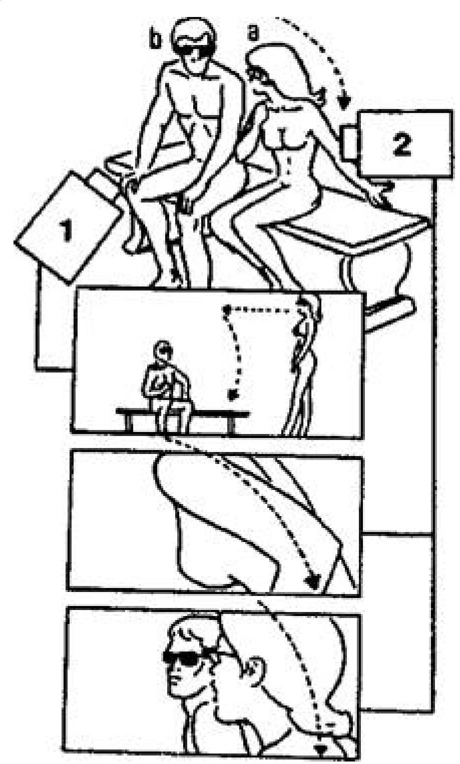
Вертикальное движение, действительное или показанное в зеркале, осуществляется в одном и том же секторе изображения.

Случай 14.

Когда человек садится, его тело описывает дугу. Интересный эффект получается, если использовать при съемках такого движения расположение камеры под прямым углом.

В первом плане (рис. 19.14) А начинает садиться. Даем следующий план, где А во весь экран садится, описывая дугу при этом, и, в

процессе ее движения вниз, мы видим лицо актера B, прежде заслоненного ею.

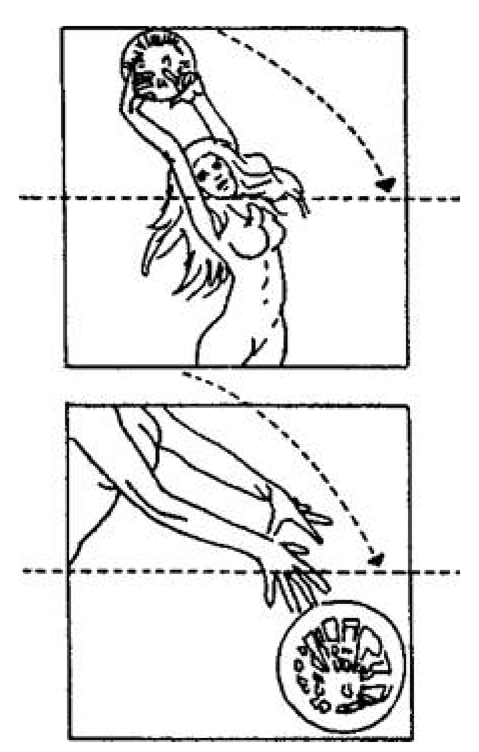


19.14 Камера под прямым углом. В начале второго плана актер, который садится, загораживает собой почти весь экран, затем открывает нам за собой актера в глубине кадра.

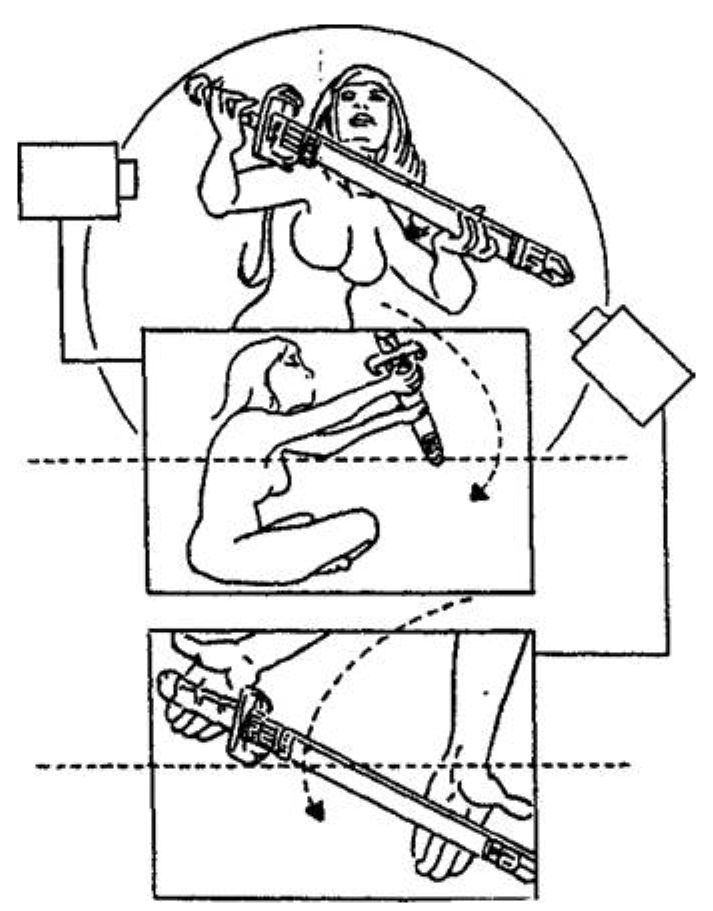
Случай 15.

Человеческое тело, перемещаясь, часто производит дугообразное движение. Женщина, бросающая какой-то предмет от уровня головы к талии, должна быть представлена двумя планами, причем во втором плане бросаемый ею предмет следует показать детально.

В первом плане (рис. 19.15) актриса опускает предмет до линии по центру изображения. Затем мы обрываем первый план и даем приближенный план по той же визуальной оси. Предмет падает сверху и оказывается внизу в процессе сцены. Иногда используют контрплан для второго плана, что меняет месторасположение описываемой дуги в кадре, но вертикальное направление движение остается неизменным (Рис. 19.16).



19.15 Повторяющееся вертикальное движение. Используется самая высокая часть кадра в обоях планах.



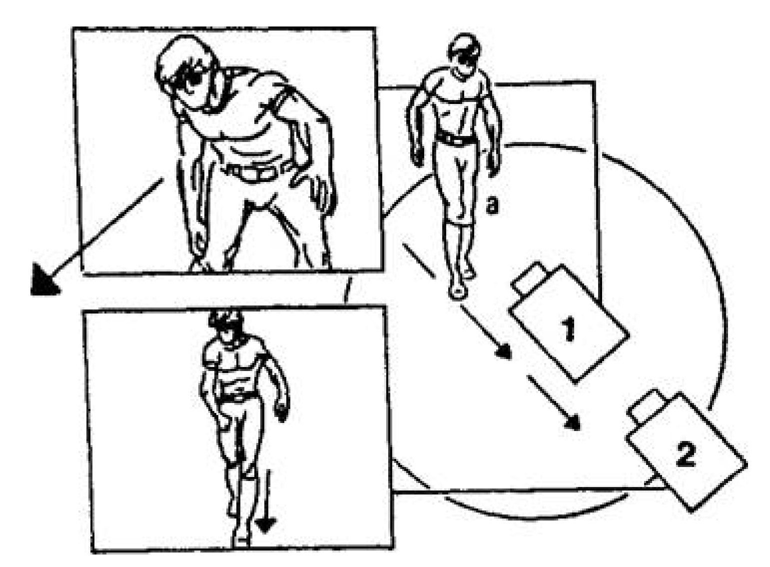
19.16 Противоположные направления вертикального движения (вправо в первом плане и влево во втором). Используется самая верхняя часть кадра в обоих планах.

БЫСТРЫЕ ОСТАНОВКИ

Случай 16.

Движение актера может быть резко остановлено. В частности, этот прием применяется, если актер бежит, а нужно перейти к ходьбе.

Динамичное представление подчеркивает резкость этой остановки. Для этой цели используются два положения камеры на одной общей визуальной оси (рис. 19.17).



19.17 Резкая остановка, усиливающая динамику сцены. Актер, бегущий на большой скорости показан в первом плане, а во втором он делает резкую остановку сразу после одного-двух шагов.

План 1. А бежит на камеру со всей скоростью, голова опущена. Он выходит из кадра приближенным планом.

План 2. А в центре кадра, делает только одно движение по направлению к нам и резко останавливается (общая визуальная ось обоих планов). Резкая остановка подчеркивает некоторую неожиданность, так как, исходя из предыдущего плана, зритель ждал обратного. Если актер, который бежит во втором плане делает лишь один шаг, а затем резко прыгает в пролет лестницы, падает в пропасть, то его резкое падение будет таким образом более подчеркнуто на экране, особенно, когда во втором плане внезапно возникает естественное препятствие.

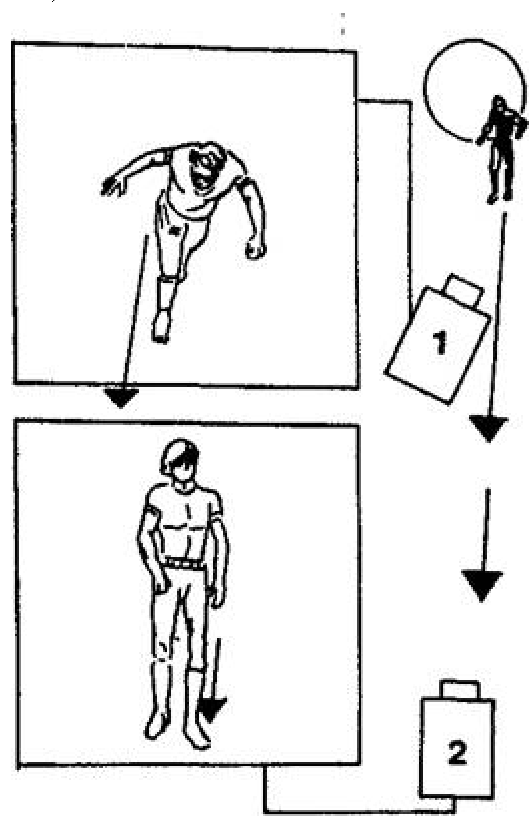
Случай 17.

Схема может быть применена если один из двух актеров оказывается в первом плане почти за кадром, а во втором - в центре изображения. Второй план немного дальше, но на той же визуальной оси. Если, например, два человека дерутся, мы можем в первом плане показать, как они клубком катятся на нас, почти выходя из кадра, а во втором плане - они вновь в центре изображения. Человек, оказывающийся наверху, достает нож и вонзает его в своего противника.

Действие очень драматично, и такой метод его пропредставления на экране усиливает этот драматизм.

Случай 18.

Эта формула работает и тогда, когда применяется метод съемки камерой, расположенной снизу в первом плане и на уровне актера во втором (рис. 19.18).



19.18 Резкая остановка актера. Первый план дан снизу, второй - на уровне актера.

Когда актер идет, одного шага его во втором плане достаточно перед резкой остановкой, если же он бежит, то необходимо два или три шага. В примере 19.18 показан один человек, но если показывается группа из 5-6 человек, направляющихся в одном направлении, то используется такая же техника.

ГЛАВА 20

ДВАДЦАТЬ ОСНОВНЫХ ПРАВИЛ ДВИЖЕНИЯ КАМЕРЫ

Съемка движущейся камерой открывает новые возможности и новые подходы, но одновременно и таит в себе большую опасность. Она может легко разрушить восприятие. Непродуманное использование камеры в движении может сделать показываемое на экране очень скучным, привести к сбиванию ритма и даже сюжета и смысла истории. Джону Форду приписывают следующее высказывание: "Пригвоздите вашу камеру к одному месту и занимайтесь только монтажом". Такой однозначный подход не лишен здравого смысла, но, как и все безапелляционные высказывания, содержит в себе и долю преувеличения.

ДВИЖЕНИЕ И КИНОКАМЕРА

Существуют три типа движения, которые могут быть применены в кинематографе:

1. Люди или предметы расположены лицом к камере.
2. Камера перемещается по направлению к, проходит перед, или отдаляется от людей или фиксированных предметов.
3. Эти движения происходят одновременно.

Сама камера может производить три разных типа движения: панорамирование (съемка с горизонтальным или вертикальным вращением камеры), травеллинг (съемка с движения) и приближение или отдаление (трансфокатор) во время одного плана.

Успешная реализация движения на экране зависит не только от того, как оно произведено, но и от того, когда и зачем оно показывается.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ КАМЕРЫ

1. Камера в движении дает возможность зрителю физически почувствовать те ощущения, которые испытывает персонаж, оказывающийся в критическом положении. Шофер машины внезапно замечает, что отказали тормоза. Мы видим выражение ужаса на его лице, когда он смотрит на дорогу перед ним. Следующим планом мы

видим дорогу и опасный горный серпантин впереди.

2. Камера ведет себя так, будто она является глазами персонажа. Это называется субъективной техникой и обеспечивает наибольшую возможность отражения чувств актера на экране. В предыдущем примере мы моментально оказываемся на месте актера, прерывая кадр, а затем вновь возвращаемся к внешним планам актера и машины. Если план несколько удлинен, то камера предлагает удачный вариант, как бы становясь одним из персонажей. Она делает резкие внезапные повороты в сторону, колеблется, двигается вперед, отходит назад - точно так же, как это делает персонаж. Остальные актеры тоже рассматривают камеру как персонаж, глядя прямо в объектив, когда они обращаются к этому персонажу.

Однако довольно проблематично получить при такой технике удачный план, так как зритель прекрасно понимает, что это трюк и кинематографический прием. В фильме "Реквием для тяжелоатлета" снятом Ральфом Нельсоном, есть удачная сцена в начале, где используется эта техника.

Фильм Роберта Монтгомери "Дама на озере", фильм сороковых годов, очень широко использует эту технику, показывая все ее возможности и недостатки. Вероятно, это единственный полнометражный фильм, где эта техника используется от начала до конца. Другие режиссеры применяют ее более спорадически: Кадар и Клос в фильме "Смерть зовут Энгельхен"; Делмер Дарс в фильме "Темный переход" - лишь во время первых двадцати минут фильмов; Джон Гвиллерман в фильме "Я был двойником Монти" - с целью показа немецкого налета.

3. Панорамирование или трэвеллинг могут использоваться для представления сцены либо прямо, либо сквозь глаза актера. Не будем говорить о документальных фильмах, где информация, в основном, представлена прямо, непосредственно. В художественном фильме можно показать серию объектов без связи с предыдущим или последующим планами, где актер наблюдает за ними. Если, например, мы показываем человека в комиссариате полиции, и он смотрит на ряд стоящих перед ним подозреваемых, то панорамный план или трэвеллинг по лицам подозреваемых становится субъективным взглядом актера, потому что этот план дан либо до, либо после плана, показывающего актера, наблюдающего за подозреваемыми.

4. Панорамные планы или трэвеллинг могут представить на экране ситуацию либо ожидаемую зрителями, либо неожиданную в конце движения.

Например, камера показывает сначала опрокинутый стул, затем лампу на полу, брошенную пару ботинок, разбитый цветочный горшок с рассыпанной по полу землей и, наконец, труп убитого человека на полу. То, что ожидалось в конце панорамного плана или трэвеллинга, постоянно прогрессировало в плане. Неожиданным выходом из этой сцены может быть возникновение в конце панорамного плана или трэвеллинга козла, разгуливающего по ковру. Для зрителя, который ждет что-то страшное, это было бы сюрпризом.

5. Простой обрыв кадра и быстрый переход к следующему плану дает возможность моментально установить новый центр интереса. Если мы произведем съемку с вращением камеры или трэвеллингом к новому центру интереса, а не дадим новый план, у нас в кадр войдет масса ненужных вещей. Только лишь значимое действие или предмет должны быть сняты в процессе панорамирования или трэвеллинга, их показ должен быть оправдан, иначе эпизод рискует быть очень растянутым.

6. Панорамный план или план с движения могут включать в себя второй персонаж (или предмет) при переходе от одного центра интереса к другому. Новый персонаж входит в кадр в начале плана и покидает его в момент, когда камера останавливается на новом центре интереса.

Например, начало плана представляет собой картину, разворачивающуюся в переполненном людьми ночном баре. Входит официант с подносом в руках. Мы его снимаем вращающейся камерой или камерой в движении, показывая, как он скользит между столиками. Камера останавливается на двух центральных персонажах, сидящих за столиком на переднем плане. Официант выходит из кадра.

7. Панорамный план или трэвеллинг, перемещающий нас от одного центра интереса к другому, состоит из трех частей: начало, где камера неподвижна, центральная часть с движениями камеры и заключение, где камера вновь становится неподвижной. Мы не можем резко перейти от плана в движении к фиксированному плану того же персонажа или того же предмета - это вызвало бы резкий визуальный скачок. Но как только камера останавливается, мы можем с успехом перейти к фиксированному плану того же сюжета.

8. Часто используют комбинацию панорамного плана и трэвеллинга, когда нужно проследить за человеком или машиной в движении лицом к камере. Мы перемещаемся вместе с человеком, который в инвалидном кресле движется по коридору. Когда он достигает поворота, то разворачивается и удаляется от нас. Камера

прекращает свое движение и останавливается на нем, когда он уже попадает в зал, где его ожидают.

9. План в движении или план панорамный, дающий сюжет с повторяющимся действием, могут быть состыкованы в любой момент в зависимости от потребностей монтажа. Съемка с движения машины, которая едет - это повторяющееся движение и его можно использовать от двух до десяти секунд в зависимости от ситуации. Так же, такой план может быть разделен на два или три фрагмента, которые могут параллельно использоваться с серией фиксированных планов или планов в движении, либо с тем же сюжетом, либо с другим.

10. Если мы переходим от панорамного плана или съемки с движения к фиксированному плану, показывающему человека или предмет в движении, то это помогает нам сохранить снимаемый объ-ект в одном и том же секторе кадра. Направление движения на экране должно быть постоянным.

Вот пример. Река. Человек плывет. Мы видим его статичным планом с дистанции. Он перемещается к центру кадра справа налево. Приближенный план. Панорамирование человека справа налево: он в центре.

11. Движение камеры, трэвеллинг или панорамирование могут быть использованы выборочно с целью введения новых персонажей, новых предметов, либо показа фона сцены, постоянно перемещаясь вместе с центральным персонажем.

12. Панорамирование и трэвеллинг должны быть использованы точно и уверенно. Необходимо четко отдавать себе отчет в том, какое движение вам необходимо.

Если это будет внезапное движение камеры, или случайные повороты, вращения, то на экране сразу почувствуется рука непрофессионала и экспериментальный характер съемки.

13. Движение объекта съемки на экране отвлекает внимание от движения камеры. Нужно сначала дать возможность переместиться объекту съемки, прослеживая его камерой, затем остановить движение камеры раньше, чем объект съемки остановится, и позволить ему немного отодвинуться в кадре.

14. Для непрерывного использования съемки вращающейся камерой или трэвеллинга нужно, чтобы камера двигалась по простой траектории. Все сложные движения внутри кадра должны производить актеры и машины.

15. Планы панорамные или с использованием трэвеллинга необходимо начинать и заканчивать согласованно, т.е. должно быть

визуальное равновесие на экране.

16. Необходимая продолжительность фиксированного плана для монтажа основывается на движении или действии, которые этот план содержит, а продолжительность плана в движении зависит от продолжительности движения камеры. Количество минут (секунд) панорамирования или трэвеллинга должно быть четко вычислено. Слишком короткое движение или слишком долгое могут не совпадать с сюжетом истории, которая должна быть рассказана.

17. План в движении часто используется для того, что бы поменять композицию на экране. Когда персонаж покидает план, тот, который остается в кадре, часто визуально проигрывает. Небольшое движение камеры вперед, может очень просто вернуть это утраченное визуальное равновесие. То же самое происходит, когда актер входит в сцену. Такие движения камеры совсем незначительны, они дают лишь слабые перемещения.

18. Ощущение движения может быть получено, если мы поставим актера перед двигающимся экраном. Актер неподвижен, а движение фона вызывает ощущение, что он находится в двигающейся машине. Такое движение воспринимается естественно. Если нам нужно показать, что актер действительно идет на экране, мы можем установить вне кадра под ногами актера движущуюся в обратном направлении ленту. Актер будет оставаться на одном и том же месте, а на экране будет полная иллюзия того, что он идет.

19. Довольно часто трэвеллинг используется для сохранения статики в кадре на протяжении всего плана. Камера показывает лицо человека, который идет, она кадрирует его все время на одном и том же расстоянии, а задний план постоянно меняется.

20. Часто движение машины, где находятся актеры, просто смонтировано. План ситуации показывает машину, которая едет по ночному шоссе. Затем кадр обрываем и показываем актеров внутри машины. Из практических и экономических соображений, эта сцена снимается в студии. Движущийся план за машиной не обязателен. Игра света, падающего сначала с одной стороны, потом с другой, обеспечивает ощущение движения (как это бывает на ночном шоссе), что оказывается достаточным. Если эпизод будет продолжен еще одним планом - машина в движении по ночной дороге - ощущение будет усилено.

СИЛЬНАЯ МОТИВАЦИЯ

Движение камеры должно быть оправдано в любой из моментов.

Ваше решение использовать съемку с движения или панорамирование должно быть просчитано и цели должны быть четко поставлены. Главное - это сделать рассказ более понятным, динамичным и точным.

ГЛАВА 21

ПАНОРАМИРУЮЩАЯ КАМЕРА

Панорамный план дает ощущение движения по горизонтали или прослеживает за объектом в движении. В последнем случае камера и объект съемки могут производить либо непрерывное движение, либо прерывистое.

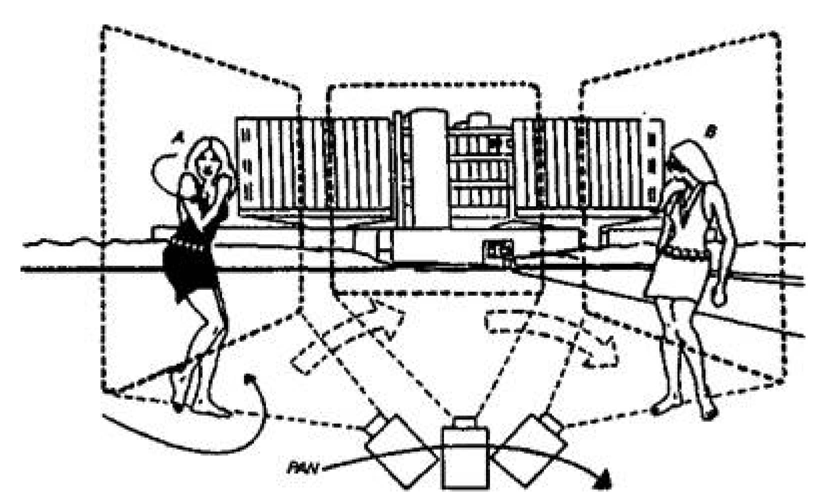
ПАНОРАМНАЯ РАЗВЕРТКА

Случай 1.

При горизонтальном панорамировании можно показать фиксированные объекты, такие как люди, машины, предметы или отдаленные пейзажи. Такая панорамная развертка охватывает большие участки от большого полукруга до среднего. (Панорамные планы, дающие полный круг, очень сложны в реализации и кажутся менее естественными). Слишком быстрое панорамирование или, наоборот, слишком длительное портят впечатление, сосредотачивая внимание слишком долго на объекте съемки или чересчур быстро пробегая по нему, не давая возможность зрителю рассмотреть детали. Такие планы часто включены между другими, где показаны люди, наблюдающие за чем-то вне кадра. Быстрые панорамные планы часто используются с тем, чтобы перейти от одного центра интереса к другому. Если имеются только два центра интереса, то панорамный план служит лишь визуальной связующей нитью между ними.

Случай 2.

В предыдущем разделе мы говорили об использовании метода показа актера, который смотрит вокруг себя, что предшествует панорамному плану. Но можно в такой план включить не только взгляд, реакцию актера, но и мотивировку. На рис. 21.1 мы видим, что план начинается с показа актрисы A, которая смотрит влево. Она слышит шум за кадром и, когда она поворачивает голову вправо, чтобы посмотреть, что случилось, камера начинает с этой стороны панорамирование актрисы, затем переходит от нее к актрисе B, которая переключает внимание зрителя на себя.



21.1 Актриса, которая поворачивается, вызывает движение камеры по горизонтали, а в конце панорамирования мы видим объект, вызвавший реакцию персонажа.

Итак, действие и реакция содержатся в одном плане. Такой же прием может быть использован для съемок актера, переходящего на новый сектор сценического пространства; план начинается с неподвижного актера в одном секторе, затем, в момент, когда актер начинает движение в сторону, камера панорамирует его. Но к месту, куда он следует, она проходит быстрее, достигая нового сектора раньше, чем актер. Итак, зритель знакомится с новым местом, где будет актер, и с новым центром интереса (который может быть статичен, может быть в движении) до того, как актер оказывается там.

ЭПИЗОДЫ С ПРЕСЛЕДОВАНИЕМ

Случай 3.

В сценах с преследованием часто используются повторяющиеся панорамные планы, которые прослеживают того, кто уходит от погони, и того, кто догоняет, индивидуально или вместе. Используются разные комбинации. Первый вариант - это, когда дается два панорамных плана одного места до того, как перемещаемся к новому месту, где вновь дается два панорамных плана с тех же позиций камеры. Рассмотрим пример.

План 1. Полным кадром. Два всадника скачут на нас. Панорамный план обоих по полукругу справа налево.

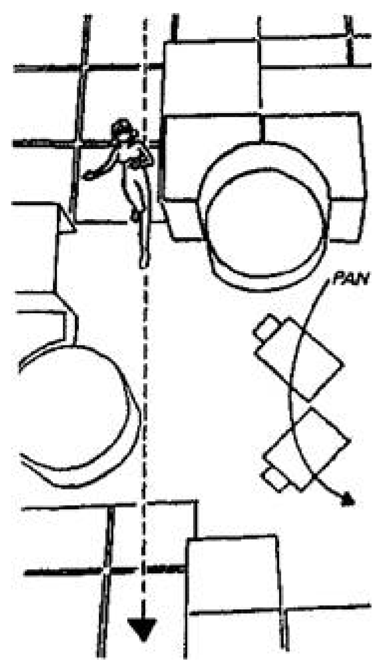
План 2. Полный кадр. То же самое место. Четверо индейцев галопом скачут, приближаясь. Мы их панорамируем полукругом справа налево.

Та же техника применима в сценах, где действие происходит в различных местах. Преследуемый и тот, кто за ним гонится, показаны в разных планах.

Случай 4.

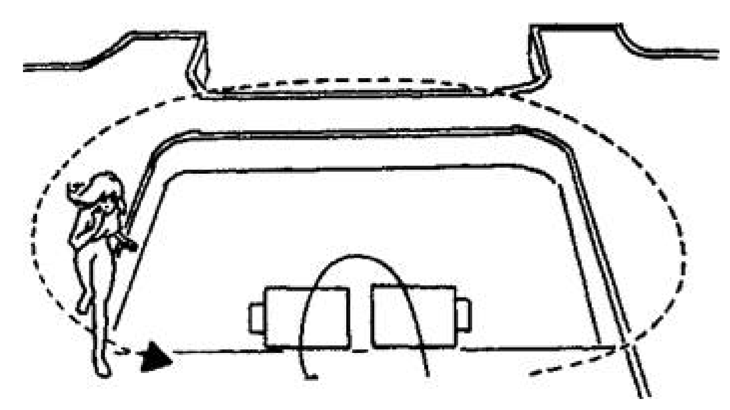
Следующий вариант - это использование параллельного монтажа движения того, кто преследует, и преследуемого в панорамных планах (индивидуальных), снимаемых без остановки. Каждый актер кадрируется в центре и панорамируется полукругом.

В предыдущем случае движение актера производилось по прямой линии, касательной к линии дугообразного движения камеры (рис. 21.2).



21.2 Актер в движении, бегущий по прямой линии, касается линии панорамного движения камеры.

Сейчас же актеры делают круговое движение, равноотстоящее от камеры. Если использовать длиннофокусный объектив для приближенного плана с захватом небольшой части фона, то только актеры будут резкими в кадре, а передний план и фон окажутся размытыми (рис. 21.3).



21.3 Актер бежит по кругу, вокруг камеры, на постоянном расстоянии от нее, что легче панорамировать.

Это помогает спрятать тот факт, что путь, по которому проходит актер - это не прямая линия. Если есть какие то препятствия, расставленные между камерой и актером в движении, то эффект, производимый этими панорамными планами, будет очень динамичным; актеры будут видны в пустых пространствах, прерывисто. Но если же эти препятствия - серия вертикальных барьеров, как например, высокая ограда, то получится стробоскопический эффект (вид визуальной остаточности). Более предпочтительны здесь неправильные формы.

Случай 5.

Еще один вариант - преследователь и преследуемый показываются поочередно в центре кадра от плана к плану. Если вместо двух человек, пять или шесть бегут в одном направлении, то каждый показывается длиннофокусным объективом и затем панорамируется. Движения камеры все слабее и слабее до тех пор, пока один актер не достигнет другого в этом плане, что очень похоже на непрерывное панорамирование.

Случай 6.

Та же техника применяется и для съемки одного человека, который убегает. Показываемый приближенным планом (используется длиннофокусный объектив) актер забегает за какое-то препятствие, бежит по кругу, вокруг камеры. Если в каждый момент его пробега кадр почти полностью заслоняется конструкцией на переднем плане, то состыковка кадров может производиться как раз в момент, когда весь кадр занят этой конструкцией. То, что невозможно снять при помощи трэвеллинга, можно показать таким образом: достаточно связать все планы между собой и будет ощущение постоянной

непрерывной съемки и по долготе съемки, и по точности кадрирования.

Изменение расстояния между камерой и объектом съемки в момент перехода от кадра к кадру не так уж важно. Если в момент появления черного экрана (движение объектива при панорамировании) возникает очень большая несогласованность, то планы уже не кажутся непрерывными, тогда можно применить прием приближения и удаления, что тоже является интересным визуальным вариантом.

Если при каждом панорамном плане меняются фон, освещение или костюмы персонажей, то ощущение времени вообще почти пропадает.

Случай 7.

Акира Куросава, выдающийся мастер японского кинематографа, широко использовал в своих фильмах эффекты, производимые интенсивной манерой съемки. Но он еще и улучшил эту резкую технику, состоящую в том, чтобы чередовать панорамные планы для съемки эпизодов с преследованием, соединяя панорамный план преследователя с фиксированным планом преследуемого, что производило визуальный контраст, удивительно удачно сочетающийся с грубостью, резкостью сцены.

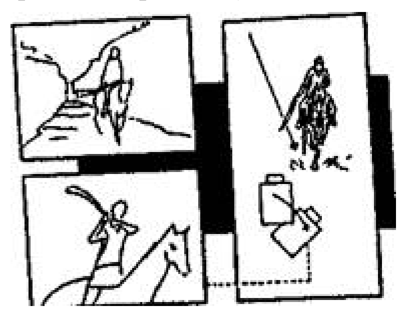
Как мы увидим из примера, он не довольствуется только чередованием панорамного и фиксированного планов, но еще и улучшает сцену за счет небольшой вариации, вводимой во второй части эпизода. Таким образом, сцена становится обогащенной. Его фильм "Затерянная крепость" предлагает знаменитый эпизод, где Тосиро Мифуне на лошади преследует двух вооруженных копьями солдат, которые, тоже на лошадях, уходят от него. Действие происходит в густом лесу, на узкой лесной дороге.

Мы рассмотрим часть эпизода, иллюстрирующую технику монтажа, используемую Куросавой:

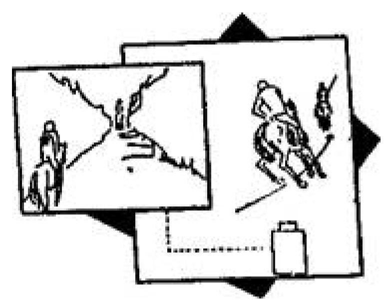
План 1. Первый солдат в центре экрана отдаляется от нас. Второй всадник входит в кадр слева, затем уходит. Камера зафиксирована и движение снимается слева к центру.



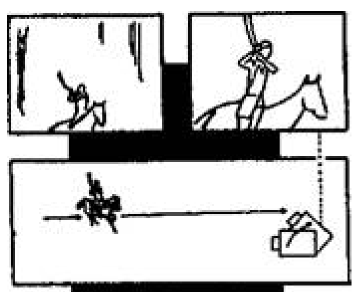
План 2. Мифуне медленно передвигается слева направо. Панорамный план сохраняет его в центре экрана, показывая размытый задний план и пустой передний план. Панорамное движение камеры происходит лишь в пределах прямого угла.



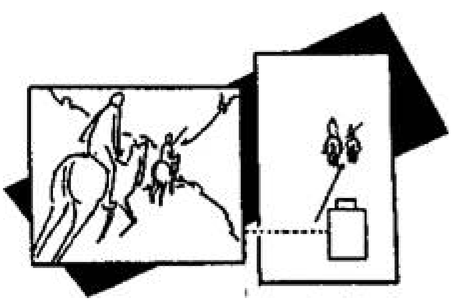
План 3. Два солдата входят в кадр слева и движутся к центру экрана. Они бросают взгляды назад, оглядываются. Камера зафиксирована.



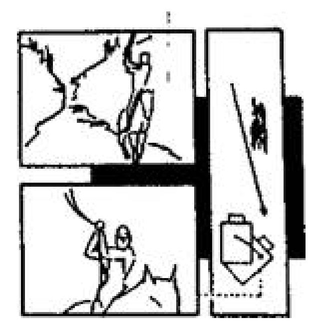
План 4. Мифуне показывается средним планом (кадрирован с колен передних ног лошади). Он высоко держит саблю, стоя на стременах. Панорамирование слева направо (90°).



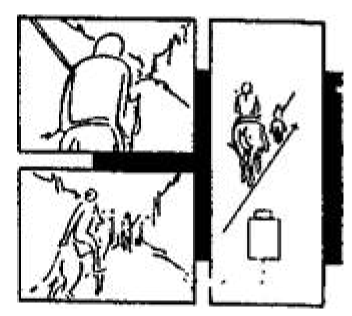
План 5. Камера неподвижна. Первый солдат в центре экрана полным кадром. Он отдаляется, глядя через плечо на задний план. Второй солдат входит слева; когда он достигает центра изображения средним планом, даем следующий план.



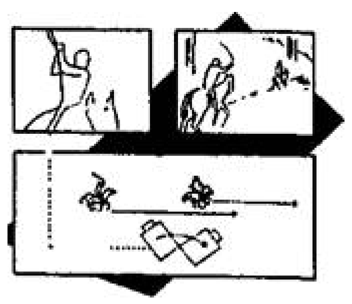
План 6. На переднем плане большие деревья. Мифуне движется слева направо. Панорамирование почти под прямым углом.



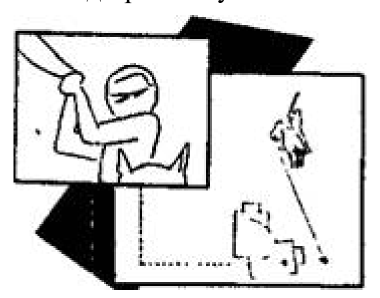
План 7. Фиксированный план с низкой точки. Первый солдат (центр) уходит. Второй солдат входит слева; когда он достигает центра, кадр обрывается.



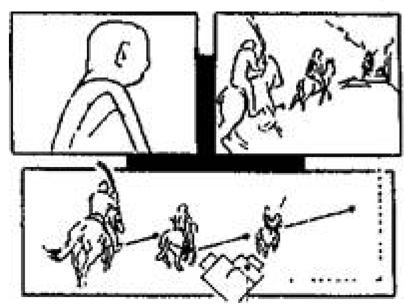
План 8. Панорамный план вправо. Мифуне средним планом проходит перед камерой до тех пор, пока он не оказывается спиной, преследуя второго солдата. Панорамирование почти по полукругу.



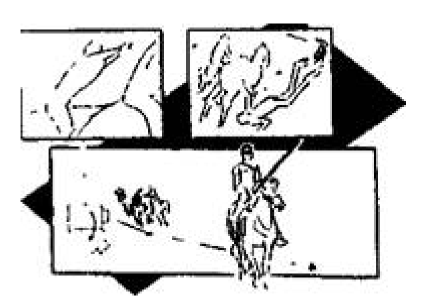
План 9. Мифуне средним планом. Он движется слева направо. Панорамирование почти под прямым углом.



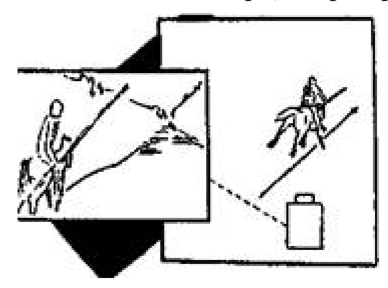
План 10. Приближенный план второго солдата. Панорамирование вправо, чтобы было видно, как он уходит. Первый солдат виден в глубине кадра. Мифуне входит в кадр слева и настигает второго солдата. Он начинает наносить удары саблей. В момент удара кадр обрывается (панорамирование под прямым углом).



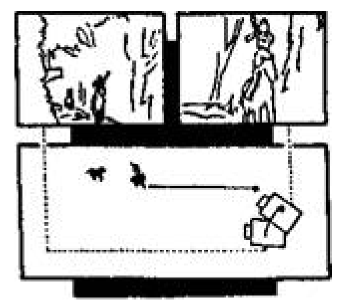
План 11. План с низкой точки. Панорамирование слева направо. Второй солдат на переднем плане. Слева Мифуне завершает движение саблей. Второй солдат падает на землю, панорамирование продолжается. Наконец, он упал, поднимая облако пыли. Первый солдат на заднем плане бросает взгляд вправо. Когда Мифуне и упавший солдат оказываются в центре экрана, кадр обрывается.



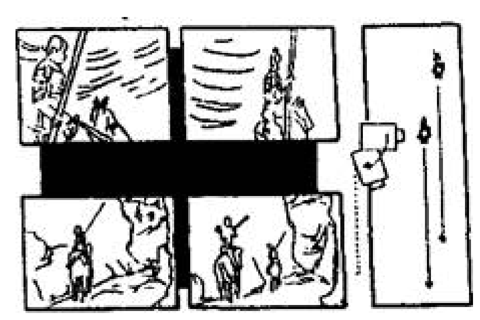
План 12. Фиксированный план с низкой точки. Первый солдат слева перемещается в центр, глядя все время через плечо на задний план. Как только он оказывается в центре, кадр обрывается.



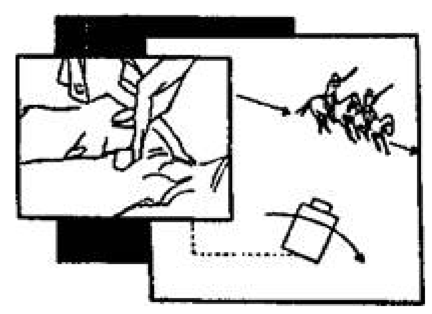
План 13. Мифуне в центре, полным кадром, бежит вправо. Слева мы видим лошадь без всадника, скачущую назад. Панорамирование вправо, почти под углом 90°. План с низкой точки.



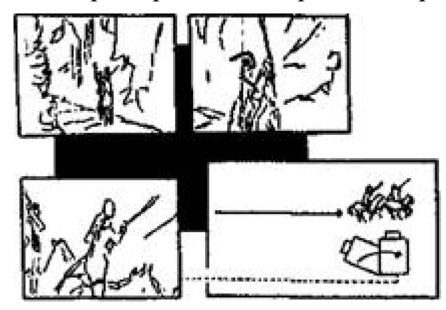
План 14. План с низкой точки. Панорамирование вправо. План начинается со среднего плана первого солдата, выходящего из кадра вправо. Мифуне входит слева. Первый солдат разворачивается в седле и готовит копье для атаки. Камера прекращает вращение с тем, чтобы показать, насколько они удалены друг от друга вдоль дороги.



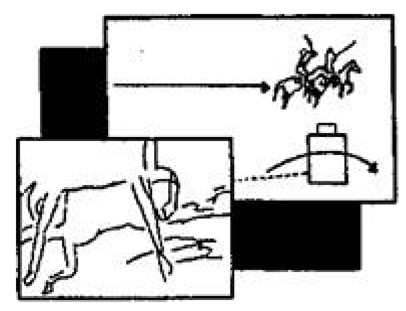
План 15. План с низкой точки. Панорамирование слева направо. Кадрируются только ноги обеих лошадей. Быстрое панорамирование в пределах полукруга.



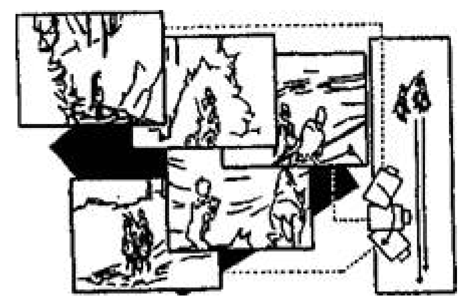
План 16. Два всадника в центре экрана, полным кадром. Мифуне сзади наносит несколько ударов саблей, но солдат защищается копьем, отражая его удары. Панорамирование в пределах прямого угла.



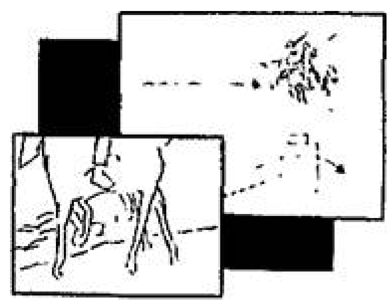
План 17. План с низкой точки. Движение камеры в пределах полукруга на уровне ног обеих лошадей. Перемещение слева направо.



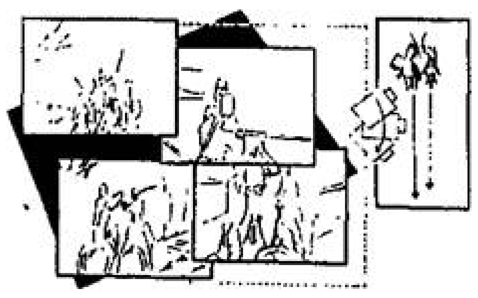
План 18. Оба всадника в центре экрана идут на нас, приближаясь к камере, затем отходят на задний план (панорамирование по полукругу). Воины обмениваются ударами.



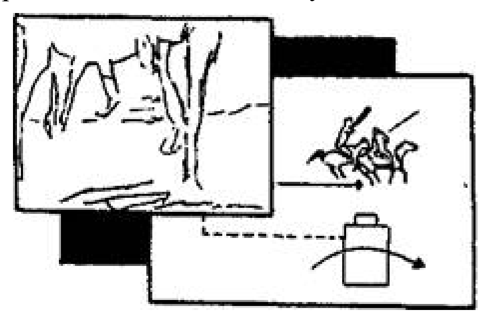
План 19. План с низкой точки. Панорамирование по полукругу слева направо, на уровне ног лошадей, когда они проходят перед камерой. 29 кадров.



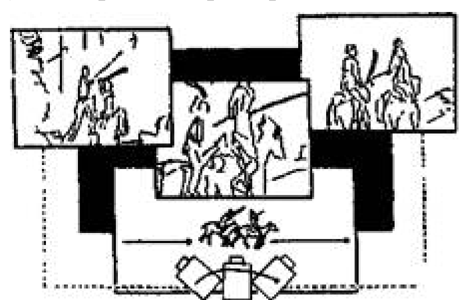
План 20. Средний план двух всадников (кадрирование на уровне коленей лошадей). Лошади перемещаются из стороны в сторону, воины дерутся. Панорамирование вверх; на уровне всадников - по горизонтали. Обрыв кадра в момент, когда дерущиеся воины оказываются спиной к камере.



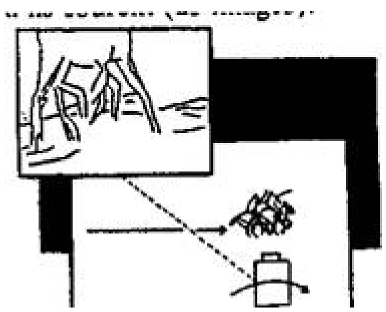
План 21. План с низкой точки. Панорамирование по полукругу слева направо, прослеживаются ноги бегущих лошадей. 27 кадров .



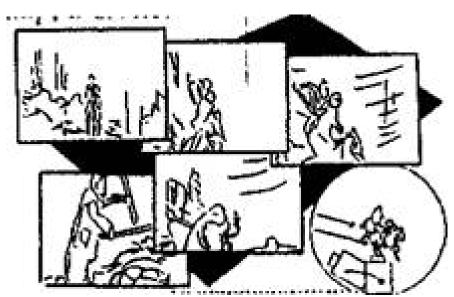
План 22. План с высокой точки. Лошади рядом. Воины продолжают драку. Быстрое панорамирование слева направо.



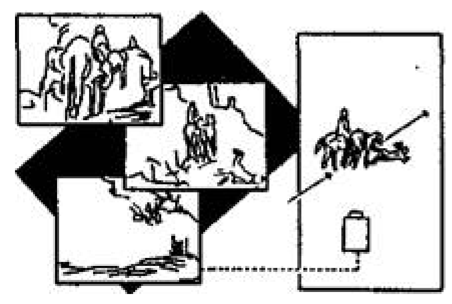
План 23. План с высокой точки. Панорамирование по полукругу слева направо, прослеживаются ноги бегущих лошадей. 25 кадров.



План 24. Полный кадр. Два всадника в центре изображения. Панорамирование слева направо под прямым углом. Когда два всадника достигают приближенного плана, Мифуне бросается на спину солдата. В конце солдат начинает отходить вправо, вперед, за кадр.



План 25. План с низкой точки, Камера неподвижна. Обе лошади подходят совсем близко к камере, и раненый солдат падает на землю на переднем плане. Мифуне и лошади отходят на задний план. Затем Мифуне поворачивается влево и исчезает среди деревьев.



Техника, используемая Куросавой в этом эпизоде, проста и богата одновременно. Планы 1, 3, 5 и 7 показывают преследуемых солдат отдаляющимися. Их действия происходят только на левой части экрана и снимаются исходя из фиксированных положений камеры. Преследователь, Тосиро Мифуне, показан в планах 2, 4 и 6 приближающимся, в панорамных планах под прямым углом, слева к центру. После того, как установлен резкий ритм погони, режиссер использует первого преследуемого в четырех планах.

Планы 8 и 11 объясняют, как Мифуне достигает своего первого противника и как он убивает его. План 8 устанавливает расстояние между ними, план 9 показывает, как Мифуне достигает его, а планы 10 и 11 показывают смерть солдата.

План 8 служит панорамой картины в пределах полукруга; план 9 - лишь в пределах прямого угла, слева до центра. Планы 10 и 11 -

перемещение слева к центру (состыковка кадров происходит в момент удара саблей Мифуне). В плане 12 (камера неподвижна) остающийся солдат оказался перемещенным: он переместился на левую часть экрана. План 13 показывает Мифуне двигающегося перед лошадью, где сидел убитый им солдат. В плане 14 Мифуне достигает своего второго противника. Планы 13 и 14 - планы панорамы в пределах прямого угла, но первая - это часть слева до центра, а вторая - от центра вправо. Теперь Куросава меняет визуальную тактику. Он согласовывает планы двух людей, обменивающихся ударами, с приближенными планами ног двух лошадей, двигающихся из стороны в сторону.

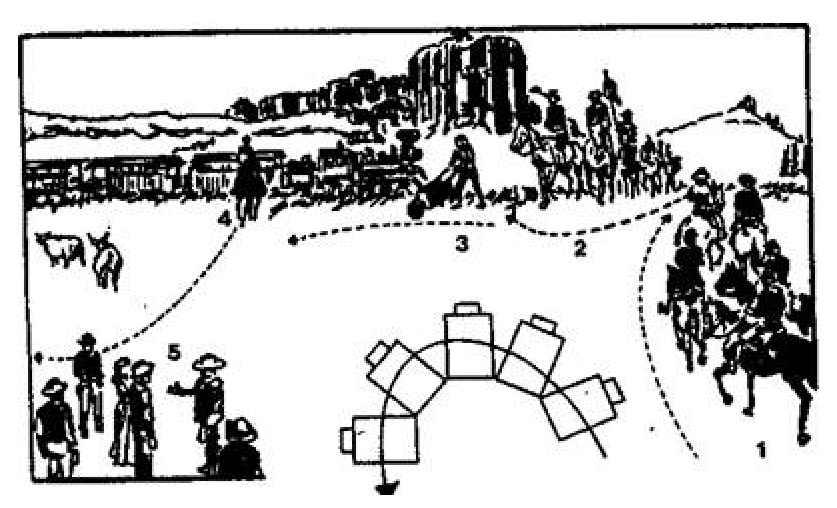
Планы 15, 17, 19, 21 и 23 показывают быстрое движение лошадиных ног на дороге. Каждый из этих планов длится на экране не более секунды. Планы 16, 18, 20 и 22 показывают дерущихся людей. Кроме первого (план-панорама на уровне прямого угла), все остальные - это планы-панорамы в пределах полукруга. Долгий план-панорама под большим углом (план 18) и два плана-панорамы приближенные и более быстрые (планы 20 и 22). Режиссер обходится лишь двумя планами для окончания эпизода. План 24 показывает, как Мифуне ранит своего противника (при помощи плана-панорамы в пределах прямого угла слева к центру). Раненый солдат начинает падать.

Последний план (камера неподвижна, план с низкой точки) показывает двух лошадей, входящих в кадр на переднем плане, и падающего солдата рядом. Мифуне и лошадь без всадника уходят по дороге. Построение эпизода - эта настоящая модель, с точки зрения экономии. Все ненужные детали опущены. Например, план 12 не только перемещает солдата с места на место, но и маскирует появление Мифуне и проход его по дороге. В следующем плане Мифуне будет виден уже вдалеке, впереди лошади без всадника. В плане 14 Мифуне достиг своего второго противника. Из двадцати пяти планов, 6 - это планы неподвижной камерой, а остальные 19 - панорамные планы.

ПРЕРЫВИСТОЕ ПАНОРАМИРОВАНИЕ

Случай 8.

Отдельные прерывистые действия различных групп могут быть сняты как один непрерывный план-панорама (рис. 21.5).

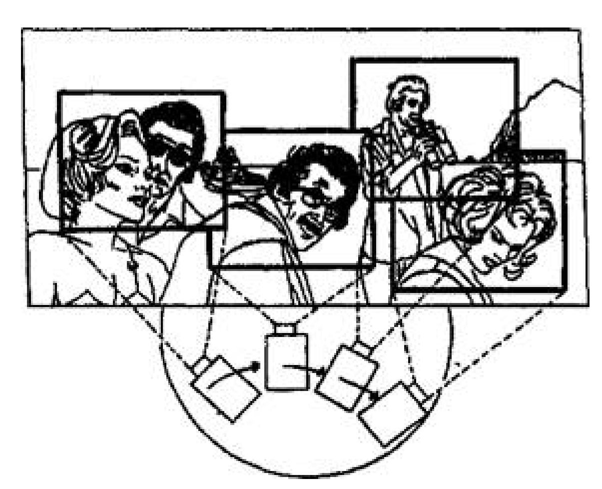


21.5 Непрерывное панорамирование, снимаются действия различных групп актеров, которые перемещаются вокруг камеры в одном общем направлении.

Группа солдат на лошадях перемещаются двумя рядами (1) справа налево. Камера начинает их панорамировать. Уходя, они встречают другую группу, которая смотрит влево (2). Камера прослеживает их. Солдаты останавливаются рядом с садовником (3), который везет тележку. Камера прослеживает его. Садовник останавливается, когда человек на лошади появляется перед ним (4). Камера перемещается вместе с всадником. Когда он выходит из кадра слева, камера останавливается на переднем плане. Движение камеры было медленным и непрерывным от начала до конца. Окончание плана было статичным. Действия меняются от актеров к актерам, давая идею следующего персонажа, тогда как центральные актеры (5) вводятся в сцену в конце совершенно естественно, как бы являясь частью целого.

Случай 9.

Если панорамный план должен охватить несколько точек интереса во время одного движения камеры, то следует ввести паузы в действия, что позволяет зрителю лучше увидеть эти точки интереса (рис. 21.6), Каждому из актеров дана какая-то доля участия в общем действии, что позволяет переместиться к группе или к следующему актеру, оправдывая движение камеры. Такой прием создает на экране естественность. Смена коротких панорамных планов, дающих неподвижные объекты съемки, создает драматическую мотивацию. В следующем случае движение камеры дополняет движение актеров.

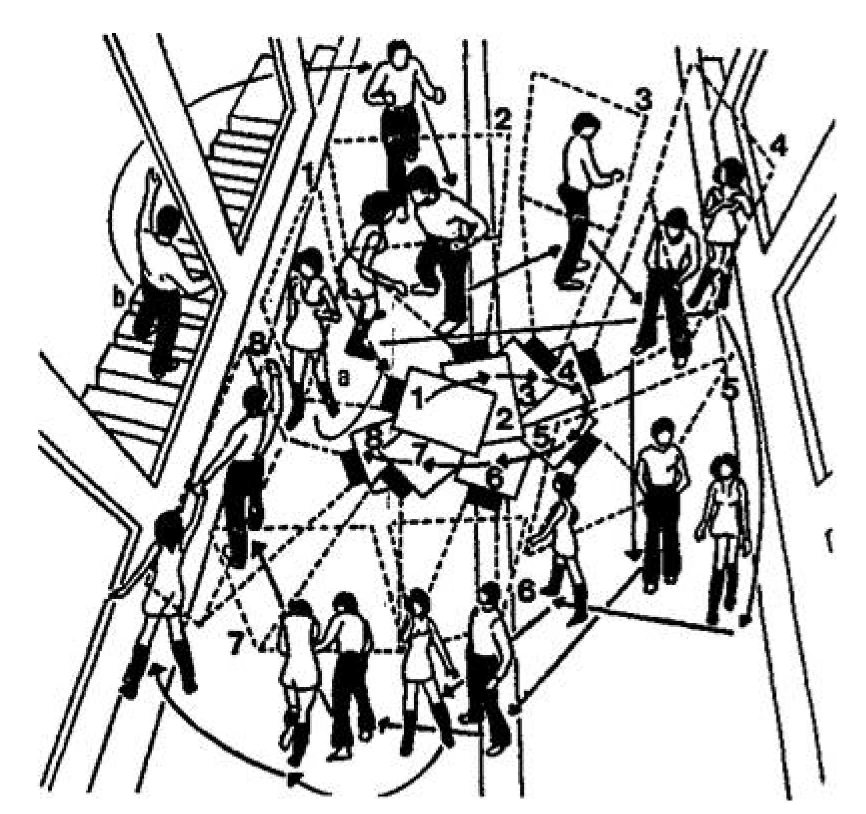


21.6 Актеры неподвижны, камера делает прерывистые вращательные движения на каждом актере, с целью связать их между собой.

ПАНОРАМИРОВАНИЕ ПО ПОЛНОМУ КРУГУ

Случай 10.

Панорамирование частями может использоваться лишь для съемки неподвижных актеров. Если актеры перемещаются, поворачиваясь внутри по кругу, переходя с одного положения на другое, то только панорамирование по полному кругу может охватить всю сцену. Микеланджело Антониони использовал этот прием в фильме "Хроника любви". Рис. 21.7 показывает схему использования движений в этом плане.



21.7. Панорамирование по полному кругу в 360°. Сцена из фильма Микеланджело Антониони «Хроника любви». Непрерывная сцена разворачивается на 132 метрах кинопленки (приблизительно 5 минут на экране) и происходит на мосту.

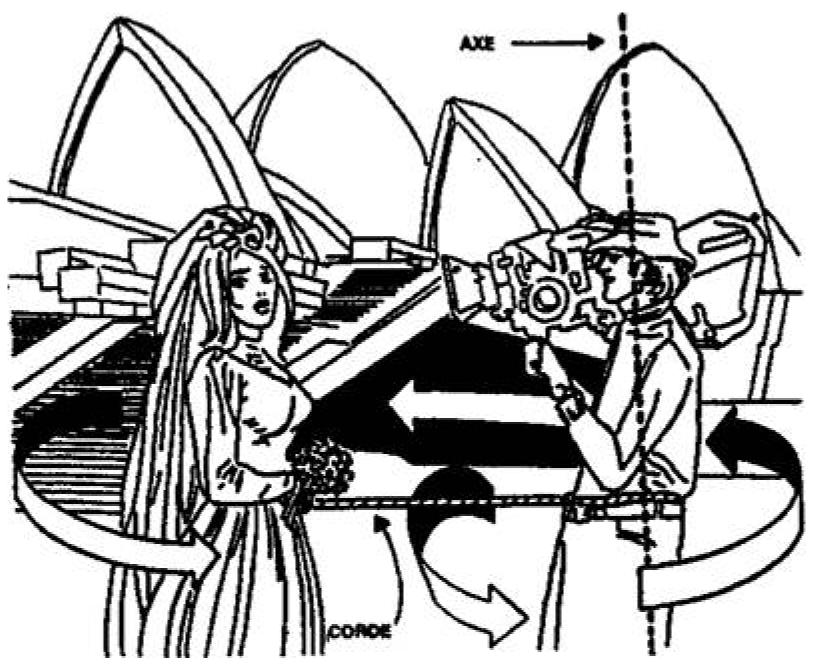
Сцена происходила на мосту и была интерпретирована двумя основными персонажами. Многочисленные паузы, используемые в сцене, создали настолько удачный ритм плана, что нужно напрячь все свое внимание, чтобы понять, что сцена снимается панорамированием по полному кругу.

Чтобы такой план удался, он должен содержать большое движение и хорошо просчитан на переднем участке сцены.

Случай 11.

Быстрое круговое панорамирование иногда используется для того, чтобы снять движение танца, виденное с позиции одного из танцующих. Партнер может оставаться на переднем плане, но сцена быстро вращается вокруг него. Самый удобный способ, чтобы снять такую сцену, это привязать оператора к актеру короткой веревкой на талии. Это обеспечит точность кадрирования персонажей, которые

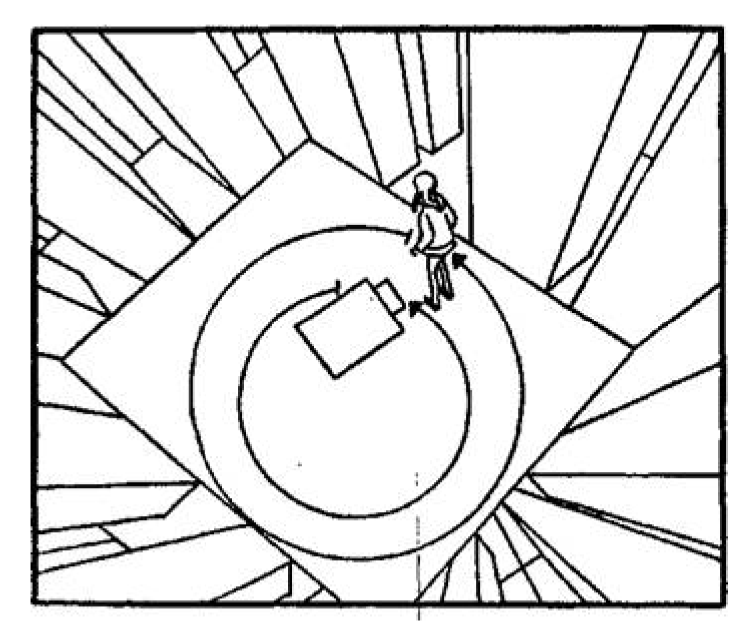
вращаются.



21.7а Вот так можно сохранить постоянное расстояние оператора от актера в сцене, где есть быстрое движение по кругу актера и камеры.

Случай 12.

Актер, медленно проходящий по кругу, прослеживается камерой, которая охватывает задний план и все, что его окружает, полностью, все время сохраняя актера на переднем плане в одной и той же части кадра, если есть на переднем плане толпа людей, то идея одного актера, делающего полный поворот, работает очень хорошо (рис. 21.8). Сцена бунта в тюрьме из фильма Сиднея Люмета «Холм», в главной роли с Гарри Эндрюсом и сцена из фильма "Вера Круз" Роберта Олдриджа в главной роли с Бертом Ланкастером - это две сцены, где описанная техника используется очень удачным образом.



21.8 Круговое движение камеры, сохраняющее актера постоянно на переднем плане в течение всего плана.

БЫСТРОЕ ПАНОРАМИРОВАНИЕ

Случай 13.

Быстрое круговое панорамирование можно назвать бегущим панорамированием. Оно соединяет два центра интереса и дает быстрое размытое изображение сцены.

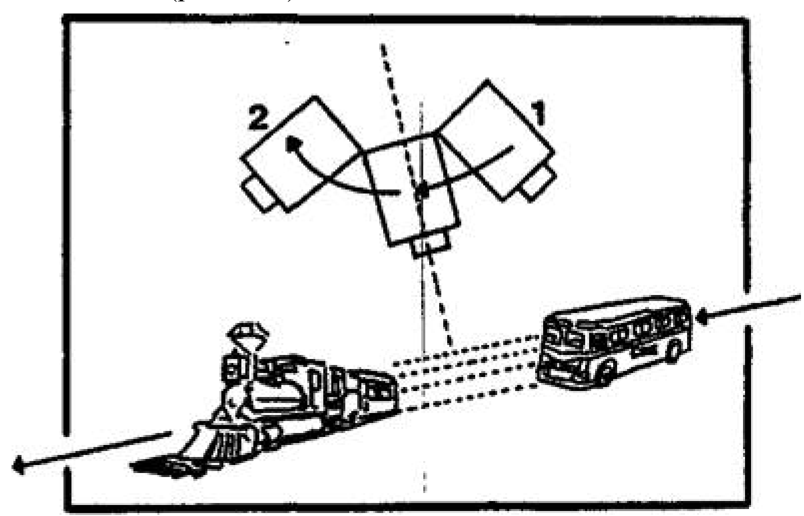
Его используют для соединения двух сцен, идущих друг за другом. В конце первого плана дается бегущая панорама, затем камера останавливается для съемки новой сцены. Если две различные части в обоих планах соединяются, то получается быстрый переход от одного кадра к другому. И сегодня некоторые режиссеры используют бегущие панорамные планы с размытым движением, размещенные между фиксированными планами, для получения того же эффекта. Изменение времени или места действия диктует использование таких панорамных планов.

Дэвид Лин в своем фильме "Доктор Живаго" использует бегущий панорамный план для соединения двух сцен, когда Комаровский и Лара танцуют. Бегущий план вправо показывает Комаровского, помогающего Ларе сесть за столик, расположенный у самого края площадки для танцев. Это быстрое панорамирование позволяет опустить момент прохождения ими пространства до столика, что ничего не

добавило бы в сцене, а лишь затянуло ее. Токам образом, быстрая панорама объединяет две части сцены, или две сцены, сокращая ненужное время.

Случай 14.

Бегущее панорамирование может быть использовано с целью визуального соединения двух различных предметов, например, машин, когда выражается идея, что прошло время и актер теперь переместился в совсем другое место. Ричард Брукс в своем фильме "Холодная кровь" использует этот эффект. Мы видим приближающийся автобус. Когда он проходит рядом с камерой, панорамирующей его вправо, то получается на экране размытый вид всего автобуса. После этого дается следующий план, который начинается с вида размытого движения поезда. Панорамирование происходит в том же направлении, что и в предыдущем плане; камера останавливается, кадрируя поезд, уходящий вдаль (рис. 21.9).



21.9 Размытое, бегущее панорамирование, используемое в фильме «Холодная кровь» с целью соединения двух разных движущихся объектов в одном направлении в кадре (перемещение во времени).

Случай 15.

Иногда для эпизодов с погоней используется бегущее панорамирование в середине плана. План начинается с показа А, который бежит слева направо. Камера панорамирует его почти по полукругу. Вдруг камера возвращается и быстрым, резким и размытым движением панорамирует В, преследователя, который входит в кадр. Камера панорамирует его тоже вправо до тех пор, пока он не покинет

план.

Случай 16.

Иногда панорамный план дает основного персонажа в одной части кадра в начале, а в конце - в другой части кадра. Это означает, что камера при панорамировании вращается быстрее, чем человек движется. Это иногда нужно делать, чтобы сохранить четкое расположение в крайних частях кадра при фиксированных планах (рис. 21.10) или с целью дать актерам больше пространства в момент, когда они покидают кадр.



21.10 Камера вращается быстрее, чем движется актер, чтобы оказаться в конце плана в противоположной стороне кадра.

ПАНОРАМИРОВАНИЕ В ДВУХ НАПРАВЛЕНИЯХ

Случай 17.

Камера может вращаться в противоположные стороны в процессе одного плана, что требует паузы между этими вращениями.

Пример: В и А оба стоят. А идет вправо и останавливается. В этот момент камера поворачивается вправо, кадрируя его одного. Через мгновение А возвращается к В. Камера теперь поворачивается влево, снимая снова двух актеров.

ВЕРТИКАЛЬНОЕ ПАНОРАМИРОВАНИЕ

Вертикальные движения камеры не используются так часто, как горизонтальные. Несмотря на то, что вертикальное движение камеры вверх или вниз производится легче, чем горизонтальное, обычно его используют лишь для того, чтобы снять вертикальное движение актера или предмета.

Случай 18.

Непрерывное вертикальное панорамирование может соединить два центра интереса, расположенные один над другим. Обычно камера делает движение вверх или вниз медленно, с тем, чтобы зритель имел возможность привыкнуть к новому визуальному подходу Вот пример. Ночь. В темном небе залпы салюта. Когда они затухают, камера опускается и показывает группу музыкантов, которые сидят на крыше дома и играют. Затем камера опускается еще ниже и мы видим нарядно одетых людей, собравшихся вокруг длинных столов на банкет по случаю годовщины. Камера еще опускается, и мы видим на столе (на переднем плане) огромный очень сложный торт с надписью "Тишу".

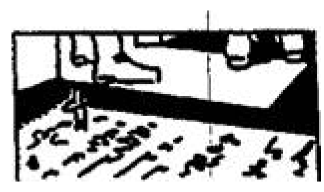
Случай 19.

Вертикальное панорамирование с перерывом служит тому, чтобы связать между собой различные центры интереса, расположенные вертикально, но актеры и предметы в сцене не обязательно должны перемещаться вертикально, как мы видим это в примере, взятом из фильма Джона Хьюстона "Непрощенный".

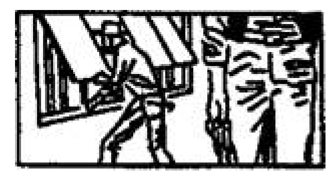
Дверь открывается, образуя на полу темной комнаты прямоугольник света. На переднем плане мы видим шкуру животного, растянутую на полу.



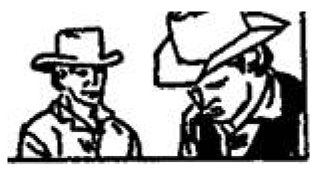
Две пары ног входят в комнату через дверь и останавливаются возле шкуры.



Актер слева направляется вглубь кадра. Камера поднимается и делает движение вверх, прослеживая его. Он открывает окно и в комнату попадает еще немного света. Актер справа поворачивается к нам. Мы видим его тело от талии до ног и ружье в правой руке.



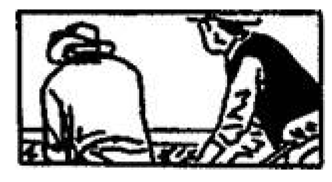
Первый актер возвращается на передний план. Камера вновь делает вертикальное вращение вверх и кадрирует лица обоих актеров. Они смотрят на шкуру животного, которая теперь за кадром.



Актер справа наклоняется, чтобы поднять шкуру, уходит из кадра снизу, возвращается, держа в руке шкуру.



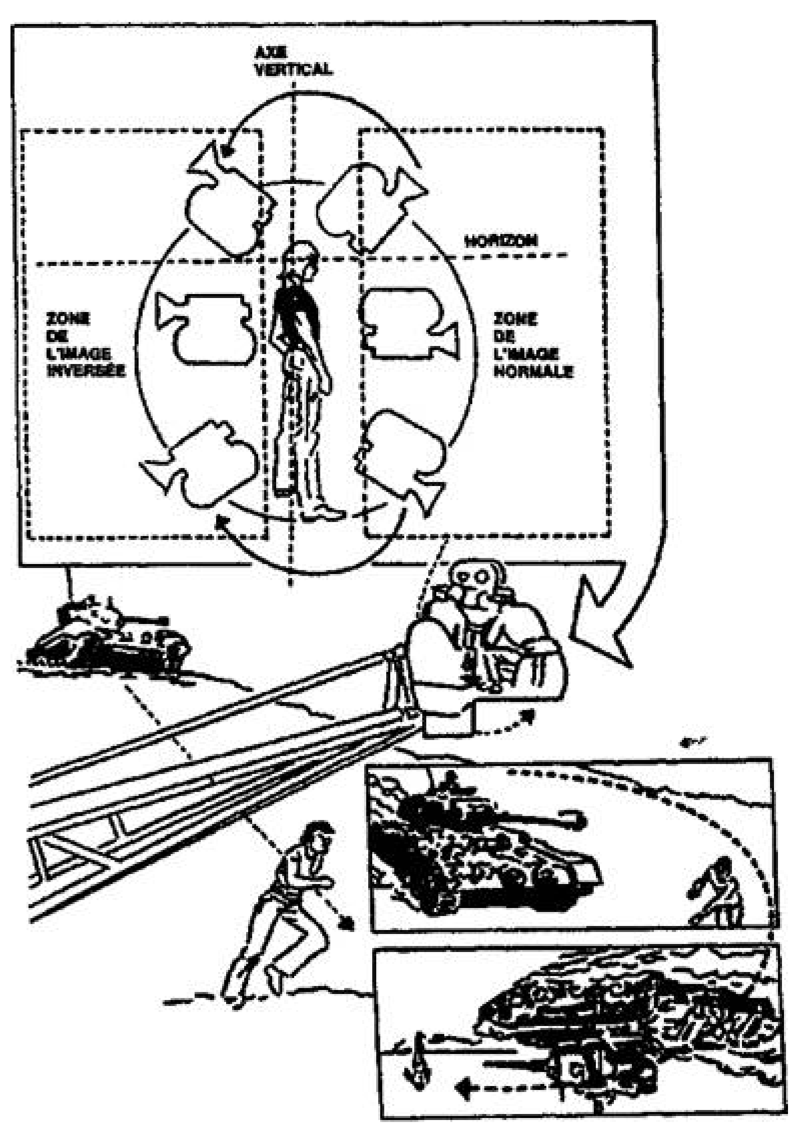
Оба актера теперь разворачиваются и направляются к столу в глубине кадра, на который они кладут шкуру. Камера делает панорамирование вниз, кадрируя их средним планом.



Как мы видим из примера, план - это непрерывный план, где камера перемещается от одного центра интереса к другому и останавливается на каждом из них, прежде чем продолжить панорамирование вверх или вниз.

Случай 20.

Планы с вертикальным панорамированием, восходящим или нисходящим, перемещаются под прямым углом по отношению к горизонту. Если используется панорамирование от горизонта и описывается полукруг, то сцена оказывается как бы вывернута наизнанку. Иногда такая техника используется в эпизодах с преследованием. Например, танк преследует человека и они движутся на нас. Камера расположена на высокой точке, снимаем их сначала сверху, затем делаем движение вниз, снимая их как бы ниже уровня нашего взгляда. Сцена теперь перевернута: и человек, и танк как бы не обладают больше силой тяжести и оказываются перевернутыми. Этот пример взят из известного русского фильма "Баллада о солдате" (рис. 21.12).



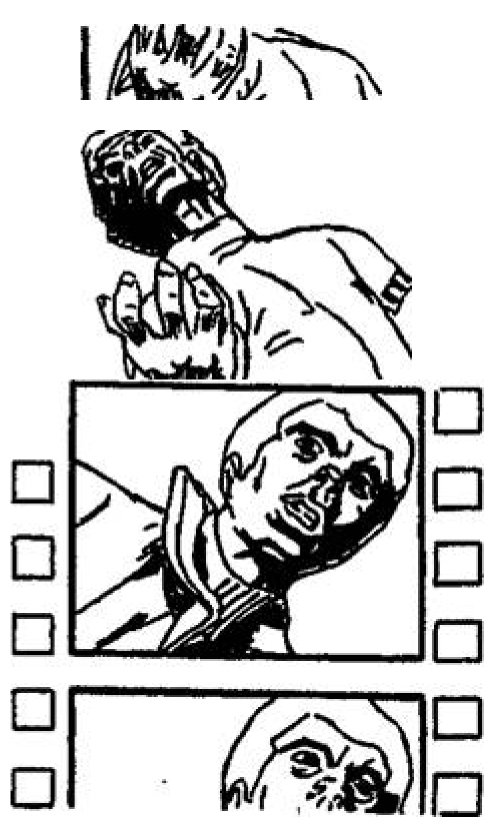
21.12 План, использованный в известном русском фильме "Баллада о солдате", где камера делает вертикальное вращение сверху вниз по дуге в 180°, что на экране дает в конце плана перевернутое изображение.

ВЕРТИКАЛЬНОЕ ПАНОРАМИРОВАНИЕ В НАЧАЛЕ ЭПИЗОДА

Случай 21.

Иногда такое панорамирование перевернутого изображения в

конце вертикального панорамирования используется с целью объяснения того, что у центрального персонажа помутнение рассудка или тяжелое душевное состояние. Но иногда этот прием используется следующим образом: камера несколько наклоняется в сторону, затем остается при вертикальном панорамировании в следующих планах до тех пор, пока душевное состояние персонажа не станет вновь нормальным. Планы при вертикальном панорамировании оказываются в противоположных направлениях (рис. 21.13).



21.13 Вертикальное панорамирование иногда используется для того, чтобы подчеркнуть что-то необычное, неестественное в *происходящей ситуации или в описываемом персонаже когда меняются направления, то получается визуальный контраст от плана к плану.*

Вертикальное панорамирование в самом начале эпизода

используется лишь для очень сильной драматической мотивации, так как оно ставит горизонт в вертикальное положение. Панорамирование по вертикали из стороны в сторону используется с целью показать, например, взрыв на корабле. Камера устанавливается внутри корабля или подводной лодки, возникает ощущение взрыва. Актеры тоже должны двигаться, чтобы усилить впечатление.

СОГЛАСОВАНИЕ ФИКСИРОВАННОГО ПЛАНА С ПАНОРАМНЫМ ПЛАНОМ

Случай 22.

Фиксированный план и план в движении могут быть согласованы, если они дают горизонтальное или вертикальное движение и вторая съемка - это вертикальное или горизонтальное панорамирование. Этот прием достаточно прост. В первом плане А выходит из кадра; пересекает кадр, идет на нас и выходит из кадра близко от камеры. Во втором плане он входит в кадр с обратной стороны и камера панорамирует его. Когда он достигает того места, куда он направляется, камера останавливается (рис. 21.14).

Случай 23.

Если в плане два актера (один в движении, другой неподвижен), может быть применен тот же прием (рис. 21.15).



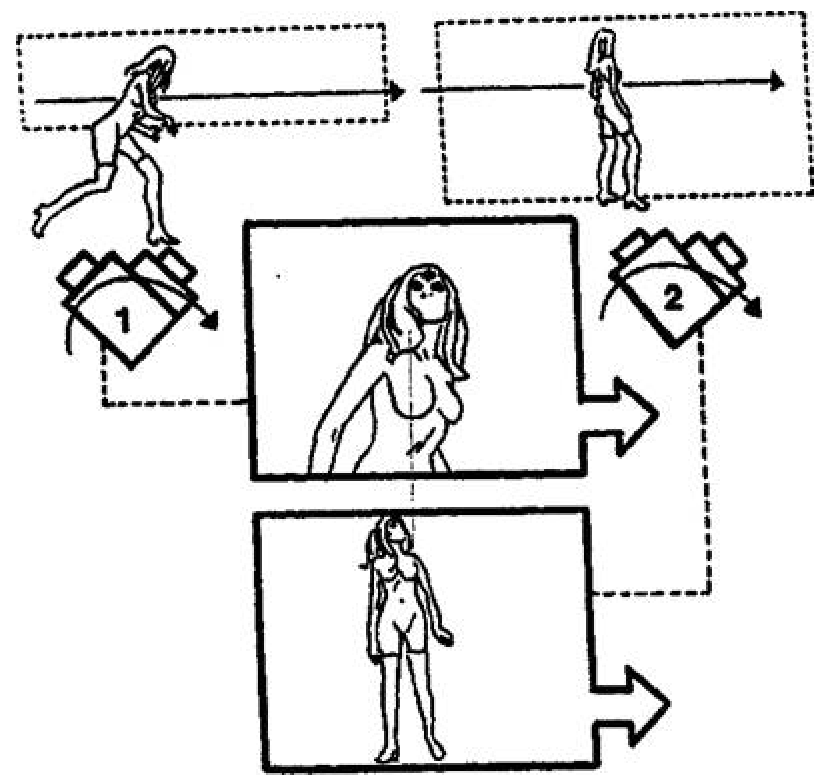
21.16 Еще один вариант согласования панорамного и статичного планов.

МОНТАЖ ДВУХ ПАНОРАМНЫХ ПЛАНОВ, СЛЕДУЮЩИХ ОДИН ЗА ДРУГИМ

Случай 25.

В нашем исследовании использования вращений камеры следует отметить еще одну возможность, которая состоит в том, чтобы

позволить актеру в движении выйти в одном плане и войти в следующем (рис. 21.17).



21.17 Два последовательных панорамных плана, одного и того же персонажа в движении согласуются между собой, если силуэт актера в движении покидает кадр в первом плане и возвращается во втором

В первой позиции камера кадрирует актрису в движении приближенным планом. В конце панорамирования она выходит из кадра и входит в следующий кадр с противоположной стороны. Это новая ее позиция дана полным кадром, и мы продолжаем панорамировать ее в том же направлении, что и в предыдущей позиции, прослеживая актрису в движении.

Случай 26.

Два последовательных панорамных плана, где актер не покидает кадра, могут монтироваться вместе при условии, что какое то препятствие на переднем плане позволит оборвать кадр и перейти от одного плана к другому (рис. 21.18).



21.18 Загораживающее препятствие на переднем плане в конце первого кадра и затем в самом начале второго, используется с целью согласования, состыковки двух панорамных планов.

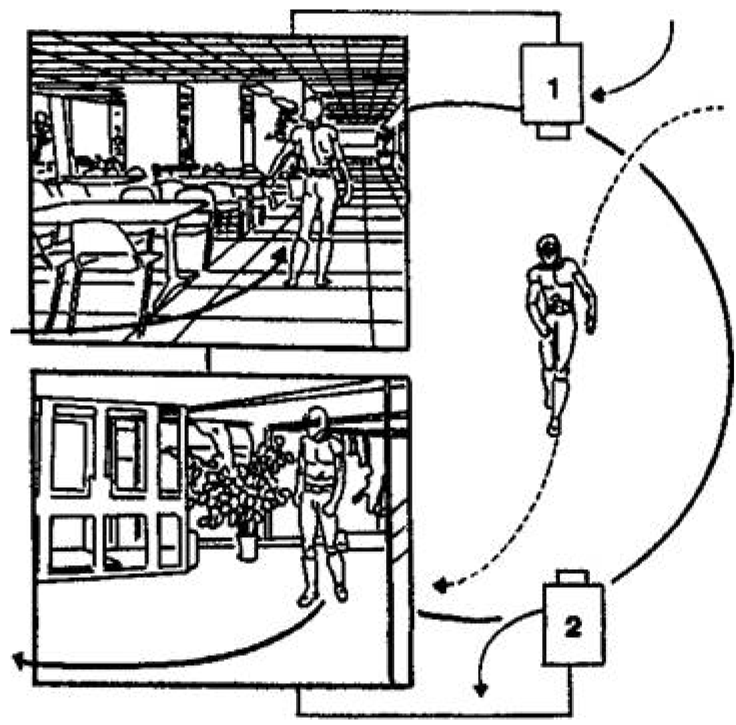
Вот описание сцены.

План 1. А идет через толпу. Она снимается полным кадром. Все время продолжая панорамировать актрису, мы делаем так, что на переднем плане оказывается человек, который полностью загораживает собой А. Кадр обрывается.

План 2. Человек снят приближенным планом справа. Из-за его спины появляется актриса А (приближенным планом) и продолжает движение в том же направлении, что и в предыдущем плане. Камера панорамирует ее. Больше нет препятствия между ней и камерой, хотя толпа все еще видна позади нее. В конце панорамарамирование А останавливается. Люди в кадре продолжают двигаться из стороны в сторону.

Случай 27.

Два панорамных плана в противоположных направлениях могут быть соединены вместе, если актеры двигаются в кадре по диагонали (рис. 21.19).



21.19 Два последовательных панорамных плана в противоположных направлениях, показывающих один и тот же сюжет, могут быть состыкованы, если переход от одного плана к другому происходит в момент, когда актер находится в одном и том же секторе кадра.

В первом плане актер исчезает на углу улицы, попадая на другую улицу. Камера панорамирует его слева направо.

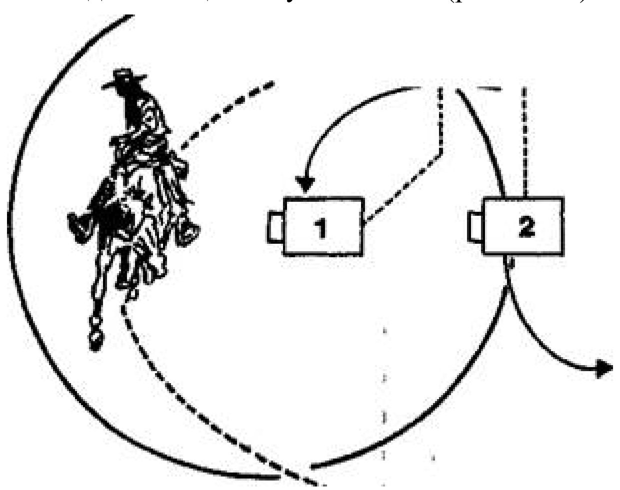
Для удачной стыковки двух планов необходимо, чтобы положение

актера и его размеры были бы идентичны, как это показано на рис. 21.19. Актер здесь, в обоих планах, показан с правой стороны на том же расстоянии от правого края кадра и приблизительно на той же высоте.

Даже незначительные ошибки при со стыковке кадров будут ощутимы для зрителя. Очень важна и скорость движения камеры. Камера замедляет вращение по горизонтали в конце второго плана и начинает увеличивать скорость вращения в обратном направлении в следующем плане.

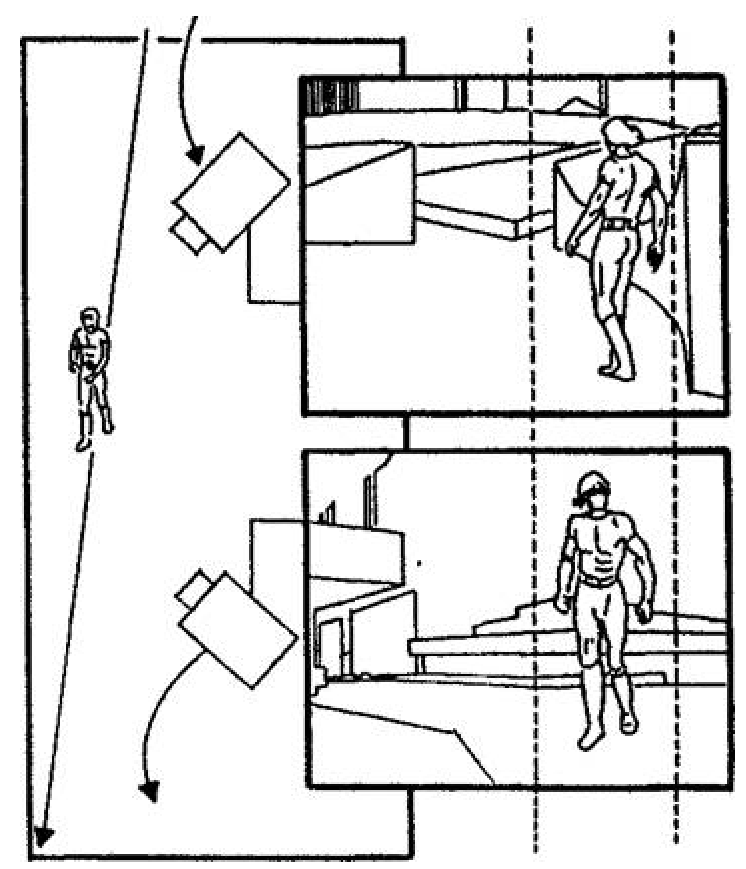
Случай 28.

Положение актера в центре кадра позволяет последовательно монтировать два плана с панорамированием этого актера. Планы расположены на одной общей визуальной оси (рис. 21.20).



21.20 Последовательные планы одного и того же сюжета, положение камеры по общей визуальной оси в момент перехода от одного плана к другому.

Первый план - это приближенный план, а второй - полным кадром, но порядок, естественно, может быть и обратным. Если актер находится с одной стороны кадра в обоих планах, то может использоваться контрплан. Оба панорамных плана снимаются в одном направлении, (рис. 21.21).

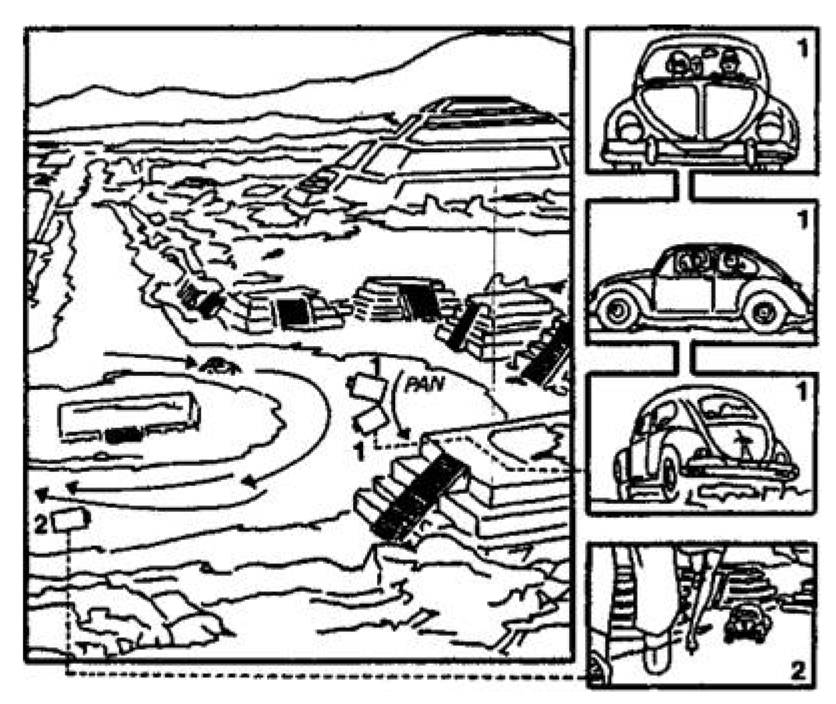


21.21 Два внешних последовательных панорамных контрплана одного и того же актера, перемещающегося в одном направлении в обоих планах.

При этой технике второй план может быть где угодно. Если используется непрерывное движение одного актера, то можно получить переход во времени.

Случай 29.

Прерываемое движение в одном направлении может быть снято панорамированием первой фазы движения и фиксированным контрпланом второй фазы (рис. 21.22).



21.22 Первый план - панорамный, а второй статичный.

Вот описание сцены.

План 1. План с низкой точки. Приближается машина. Затем она поворачивается влево и камера панорамирует ее. Машина останавливается чуть дальше (полным кадром), видна сзади. После остановки машины даем новый план.

План 2. Обратный план с низкой точки машины. Дверь открыта. Люди выбегают из машины за кадр влево.

Случай 30.

Планы с вертикальным панорамированием могут быть согласованы с фиксированными планами по описанным правилам.

Предлагаемые здесь панорамные планы могут быть противопоставлены статичным планом, используемым вначале, и следующим за ним панорамным планом. Этот прием может быть полезен с точки зрения новых возможностей съемки движения.

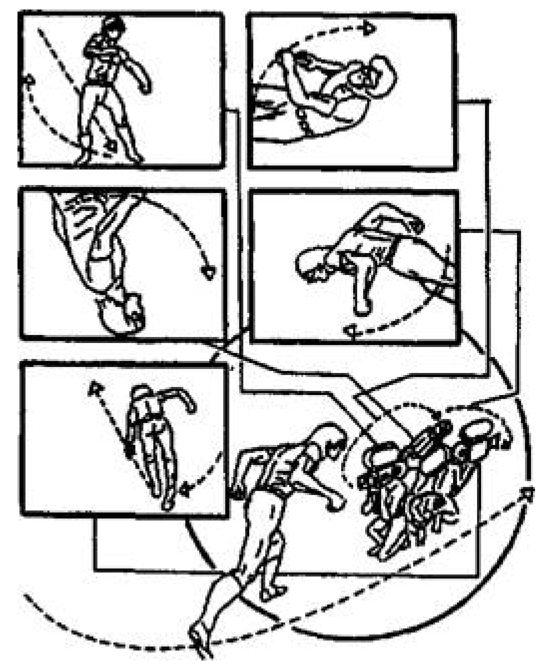
АКРОБАТИЧЕСКОЕ ПАНОРАМИРОВАНИЕ

Следующие два примера описывают использование панорамных планов, которые вызывают ошеломляющее визуальное восприятие. С этой целью камера должна проделать мертвую воздушную петлю.

Случай 31.

Обычно панорамируют актера, который направляется на камеру и проходит перед оператором, который прослеживает его движение камерой.

Но что происходит, если объект съемки в движении проходит за оператором во время горизонтального панорамирования? Чтобы сохранить такого актера в кадре, оператор должен перегнуться назад. Такое движение требует, чтобы камера была в перевернутом положении во время части панорамирования. На экране снимаемый объект ведет себя следующим образом. Мы видим его справа, он приближается к нам, его тело как бы плавает по экрану по всем частям кадра: сначала с одной стороны, пока не достигает верхнего края кадра, затем оказывается вниз головой на экране и спускается по противоположной стороне кадра, восстанавливая нормальное положение в кадре и отдаляется от камеры. Такое визуальное перемещение широко использовалось операторами телевизионного сериала "Невероятная миссия". Рисунок 21.23 иллюстрирует описанный случай.

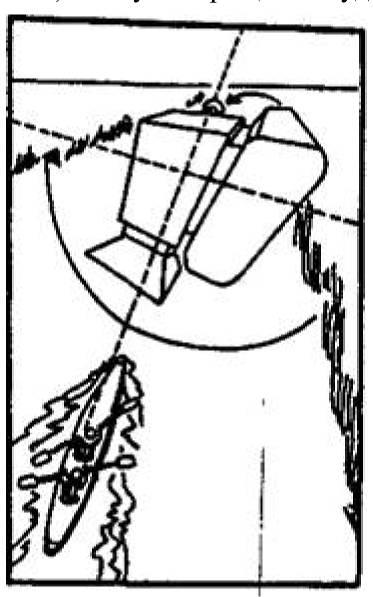


21.23

Случай 32.

Если камера ставится прямо на землю, то при съемках движения

через экран интересный эффект получается при вертикальном вращении камеры на 180° по собственной вертикальной оси. Вот вариант использования этого приема. Байдарка видна с высокой точки, она входит в кадр справа. Когда она достигает центра, камера делает полукруг по вертикальной оси так, что байдарка оказывается плывущей в противоположном направлении и получается, что она выходит с экрана справа - с той же стороны, откуда вошла в кадр (рис. 21.24). Неважно, вращается ли камера вправо или влево - результат окажется одним и тем же, если угол вращения будет равен 180°.



21.24

ГЛАВА 22

ТРЭВЕЛЛИНГ (СЪЕМКА С ДВИЖЕНИЯ)

На экране движение обладает направлением, мощностью, скоростью, продолжительностью и ритмом. В основном, большинство движений на экране дают ощущение энергичности, стремительности, возбуждения или жестокости. Очень незначительное число движений может вызывать ощущения спокойствия, угрюмости, депрессии, торжественности. Это бывает в том случае, если эмоциональное напряжение сцены настолько сильное, что вся деятельность в сцене замедляется.

Часто движение совпадает с фразой диалога. Если движение опережает фразу, что фраза отрывается от движения, если же фраза опережает движение, то движение отрывается от фразы.

Большинство приемов, используемых для съемки с вертикальным или горизонтальным вращением камеры (панорамированием) применима также и для трэвеллинга (съемки с движения). Вот несколько советов.

1. Наиболее приятная съемка в движении получается, когда камера перемещается медленно, без рывков, с постоянной скоростью. Увеличения или уменьшения скорости движения камеры никогда не следует производить резкими переходами.
2. Когда камера перемещается, снимая сметы, кадрированные общим планом или полным кадром, то движение усиливается, если неподвижные предметы поставлены между траекторией движения основного сюжета и траекторией движения камеры. Наиболее удачные эффекты получаются за счет контрастных планов, где нет пустых пространств.
3. Трэвеллинг с остановками, когда камера и сюжеты останавливаются резко, может внести некоторое разнообразие или даже разорвать монотонность, вызванную повторением при непрерывном движении.

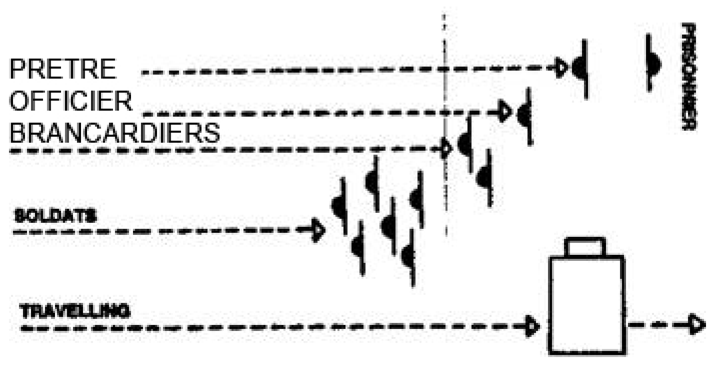
Если актер или камера должны остановиться во время трэвеллинга, то лучше избегать резкой остановки предметов на переднем плане, которые не очень значимы для сюжета, так как они оторвутся слишком резко. Если они служат лишь для загораживания препятствия на

переднем плане, то лучше в такой момент обойтись без них.

ДЕЙСТВИЕ С ПЕРЕРЫВОМ, СНИМАЕМОЕ НЕПРЕРЫВНЫМ ТРЭВЕЛЛИНГОМ

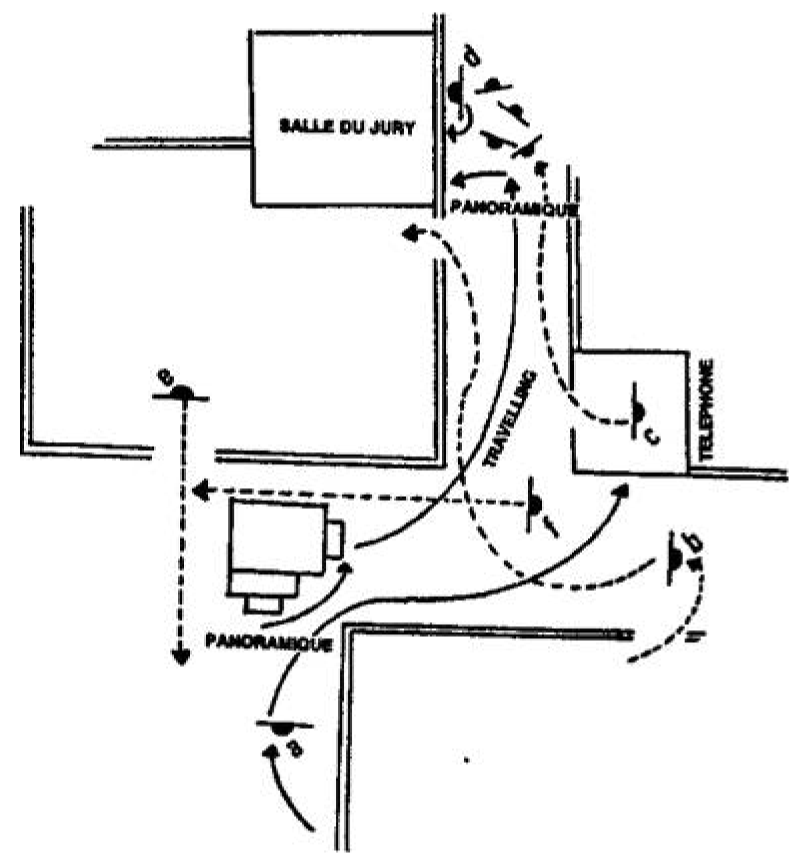
Трэвеллинг не обязательно применяется лишь для прослеживания человека или группы людей от начала до конца. Он может, например, начать прослеживать группу людей, которые постепенно останавливаются, а затем камера продолжит движение в том же направлении.

Предположим, что мы снимаем с движения группу солдат и офицера, которые ведут нескольких пленных, приговоренных к смерти, к месту расстрела. С ним идет священник. Сначала мы перемещаемся со всей группой. Затем солдаты останавливаются. Священник и санитары встают на колени, чтобы рассмотреть упавшего раненого пленного. Затем офицер и священник идут дальше. Офицер останавливается. Священник идет дальше и догоняет одного из пленных. Камера останавливается. Стэнли Кубрик использовал такой прием в съемках фильма "Дороги Славы" (рис. 22.1).



22.1 Простой случай движения нескольких человек, снимаемого непрерывно движущейся камерой (непрерывным трэвеллингом). Группа распределяется вдоль дороги. Только один человек достигает финальной точки.

В этом примере камера и актеры движутся параллельно. Но такой же прием может быть применен и к группе, прослеживаемой камерой на рисунке 22.2.



22.2 Другой пример одновременного движения, снимаемого камерой в движении, которая перемещается, следуя за актерами.

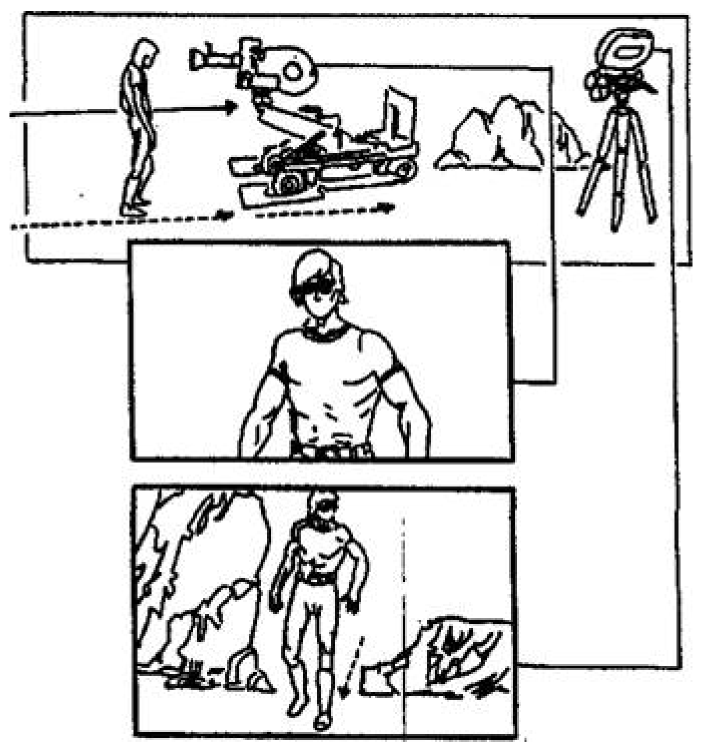
А перемещается по коридору. В входит в кадр из-за камеры справа и обгоняет А, который сворачивает в другой коридор. Камера панорамирует его (влево) и начинает следовать за им. С спускается по коридору. Он приветствует А и продолжает идти на нас, выходя из кадра слева. Когда А достигает телефона-автомата, где С разговаривает, мы видим как В входит в кадр через дверь слева, мы продолжаем движение камеры за С, который подходит к группе из четырех человек. В это время судебный исполнитель D просит тишины и указывает на дверь слева. Камера останавливается и поворачивается влево, прослеживая за жестом судебного исполнителя и показывая дверь, где на табличке написано "Зал суда". С самого начала трэвеллингом прослеживались однотипные движения, подводя зрителя к кульминационному моменту плана. Движения тщательно входили одно в другое, как будто специально разыгранные для камеры.

СОСТЫКОВКА СТАТИЧНОГО ПЛАНА И ПЛАНА В ДВИЖЕНИИ

Когда камера перемещается вместе с идущими или бегущими актерами, ее нелегко остановить одновременно с людьми. Кадрирование конца такой сцены бывает весьма проблематичным, нужна очень хорошая команда операторов для того, чтобы синхронизировать движения. Лучше всего получить остановку за счет простого обрыва кадра, чем за счет остановки самой камеры.

Случай 1.

Если актер идет на нас и камера перемещается вместе с ним, мы можем перейти от плана с движения к фиксированному плану по той же визуальной оси в момент, когда актер показан полным кадром в центре изображения (рис. 22.3).

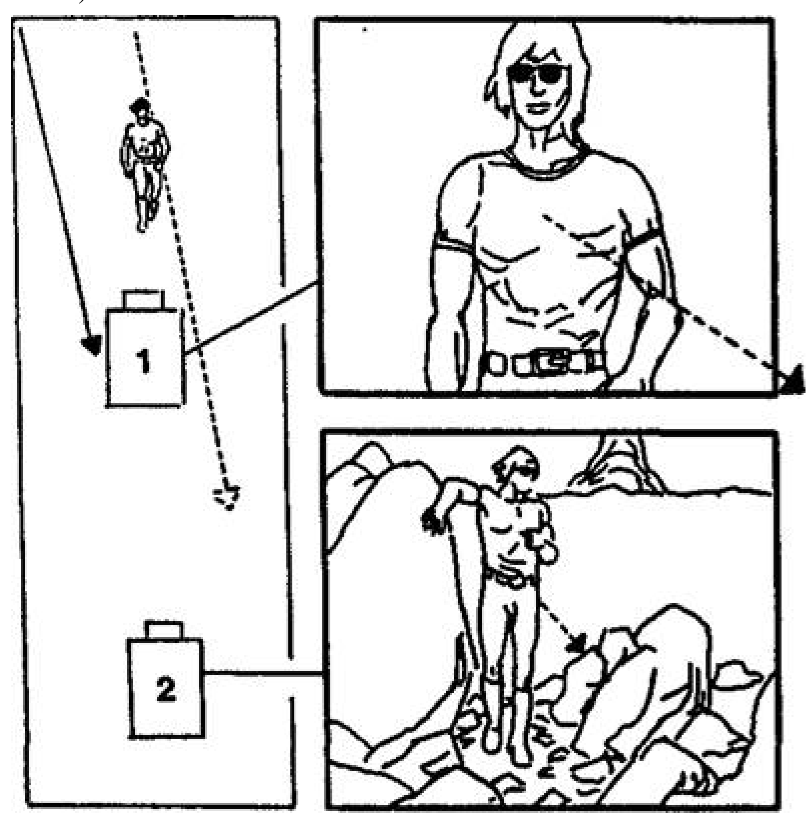


22.3 Движение по одной общей визуальной оси, использованное для соединения двух планов (в движении и фиксированного) одного и того же сюжета в движении.

Случай 2.

Когда снимается быстрое движение с первого кадра, актер бежит

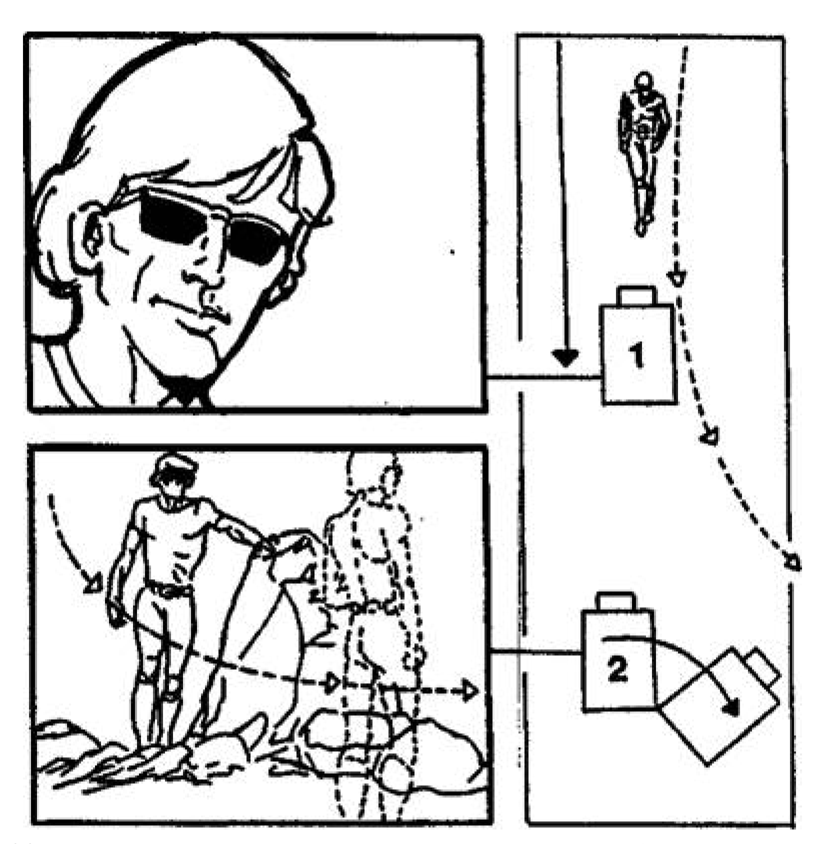
на камеру, которая отступает назад. Актер может увеличить скорость в конце плана и выйти из кадра во время движения камеры. Во втором кадре актер (в центре) делает два-три шага бегом и останавливается (рис. 22.4).



22.4 Легче соединить план с движения и статичный план, если сюжет в движении может выйти из кадра во время трэветинга.

Случай 3.

Если камера отходит назад, снимая актера, который меняет направление, то лучше всего показать это изменение в момент съемки второго плана (статичного) (рис. 22.5)

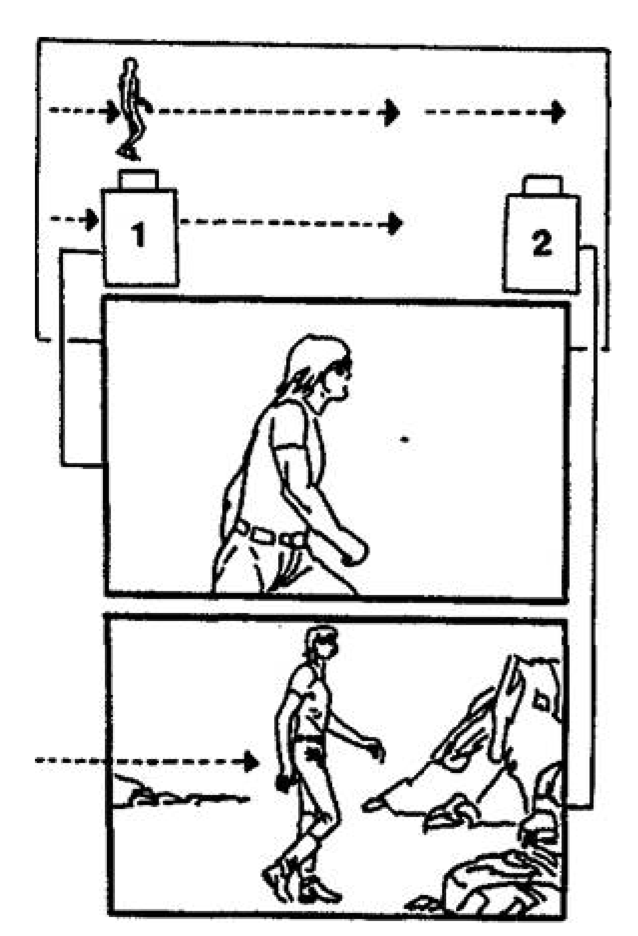


22.5 Изменение направления движения актера более очевидно со второй позиции камеры, фиксированной.

Первый план похож на предыдущие случаи. Актер приближается к нам, мы даем приближенный его план, и камера отступает назад. Мы обрываем кадр, когда актер полным кадром в центре. Он делает два шага на нас, затем поворачивается и выходит из кадра, прослеживаемый, если это возможно, вращением камеры.

Случай 4.

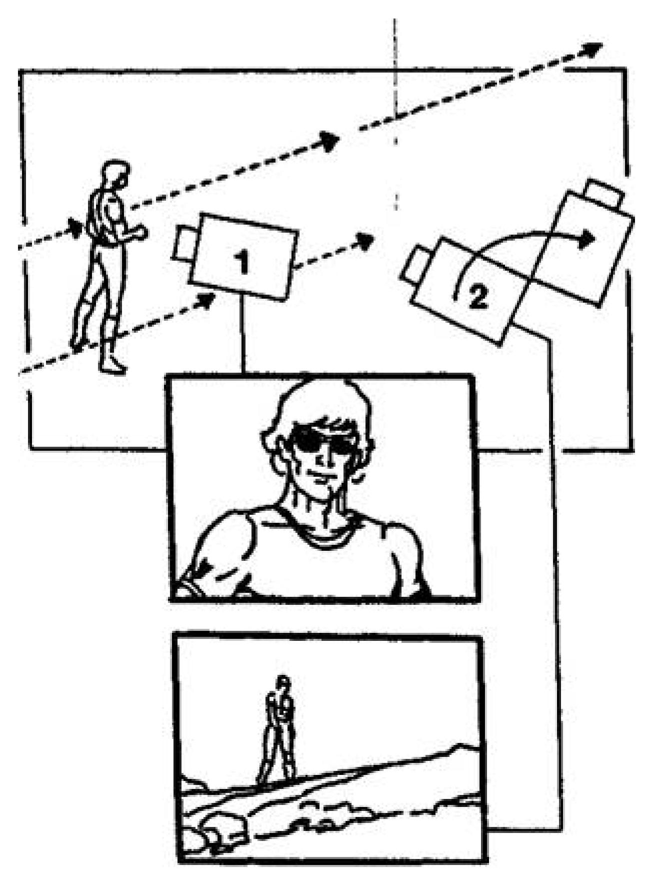
Трэвеллинг, параллельный актеру, может использоваться и в других случаях. Сначала (приближенным планом) мы перемещаемся вместе с актером в профиль или с поворотом в три четверти. Затем обрываем кадр и даем актера полным кадром неподвижной камерой. Актер входит со стороны, противоположной направлению его движения, и останавливается в центре (рис. 22.6).



22.6 Фиксирование камеры, параллельно двигающемуся актеру (сюжету).

Случай 5.

Панорамная съемка может использоваться во втором плане, останавливаясь вместе с актером, если он прекращает идти или бежать (рис. 22.7).



22.7 Если движение сюжета слишком быстрое, то второй кадр, камера под прямым углом, может быть панорамным планом.

В первом плане актер перемещается вместе с камерой в движении. Здесь обрываем кадр и даем следующий план полным кадром.

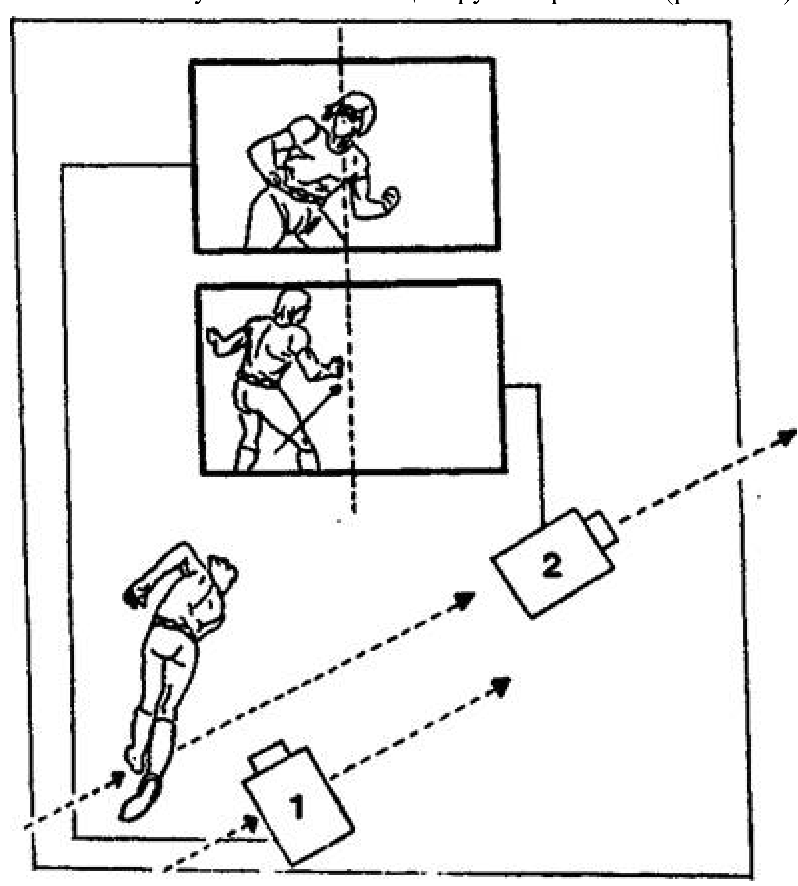
Актер, в центре, перемещается в том же направлении, и камера панорамирует его до тех пор, пока он не остановится.

Как было уже отмечено в предыдущих случаях, размеры персонажа в обоих планах и его положение в одном и том же месте сценического пространства весьма проблематичны для удачного перехода в момент смены кадров. Особенно быстро начинает уменьшаться силуэт актера, когда он выходит из второго плана.

Случай 6.

Положение неподвижной камеры под прямым углом может использоваться для второго плана, когда снимается бегущий человек. В первом плане актер кадрируется в центре средним планом. Камера перемещается вместе с ним по той же линии. В конце кадра камера

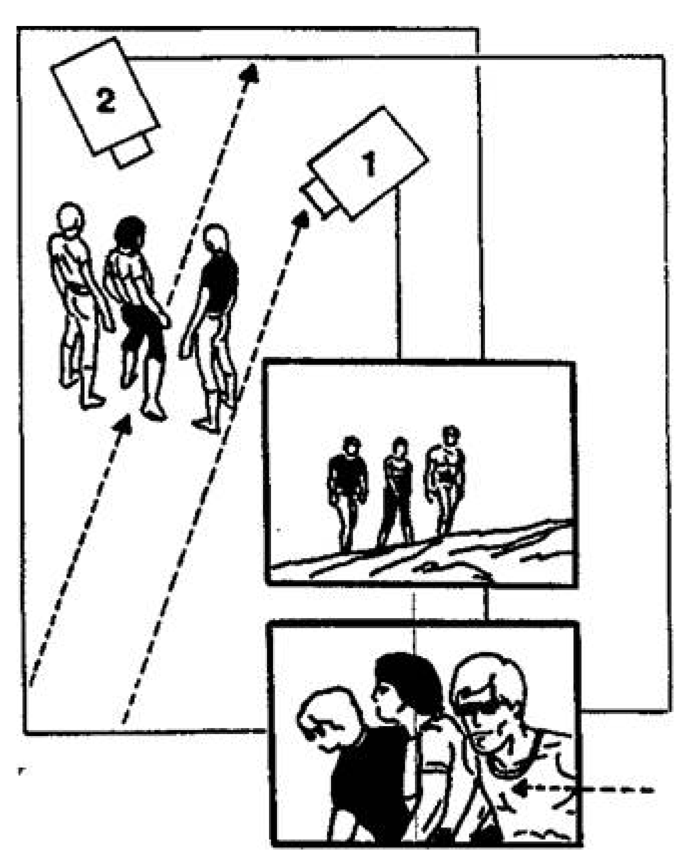
делает легкое вращение в сторону, оставляя пустой часть кадра напротив актера. В следующем плане камерой снимаем актера в том же положении. Он убегает от нас к центру изображения (рис. 22.8).



22.8 При таком положении камеры, под прямым углом, актер в движении остается все время в одной и той же части экрана в обоих кадрах. Съемка фиксированной камерой кадрирует его спиной, он уходит в неопределенном направлении.

Случай 7.

Контрплан может использоваться для показа группы актеров, остановившихся на месте (рис. 22.9).



22.9 Расположение камеры с внешней обратной точки; используется травеплинг и фиксированный план для съемки группы в движении, которая останавливается во втором плане.

В первом плане камера направляется на группу, показываемую полным кадром. Обрываем кадр и даем контрплан, средним планом. Камера неподвижна. Актеры входят в кадр, направляются вперед (в направлении, противоположном предыдущему плану) и останавливаются.

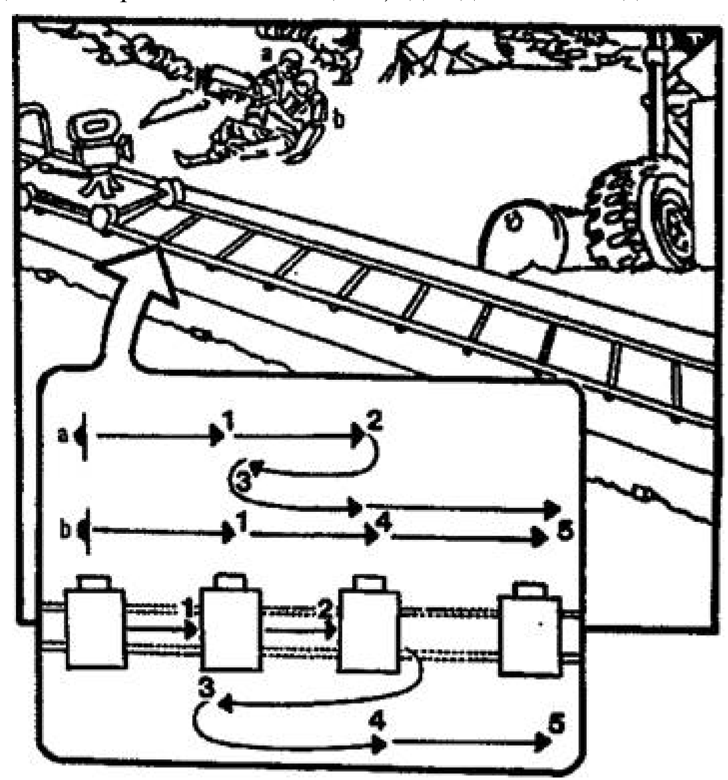
Неподвижная камера была расположена по другую сторону линии действия. Таким образом получается очень удачное визуальное заключение сцены, особенно динамичное при съемках движения ходьбы или бега.

ТРЭВЕЛЛИНГ С ОСТАНОВКАМИ

Чаще всего, съемка с движения производится таким образом: камера устанавливается на тележку, перемещающуюся по рельсам,

которые монтируются в нужном направлении.

Камера может перемещаться непрерывно или с остановками, она может в любой момент поменять направление движения. Рисунок 22.10 дает план расположения сцены, где идет съемка с движения.



22.10 Трэвеллинг с остановками, где направление движения сначала в *одну сторону, потом назад, потом вновь в ту же сторону.*

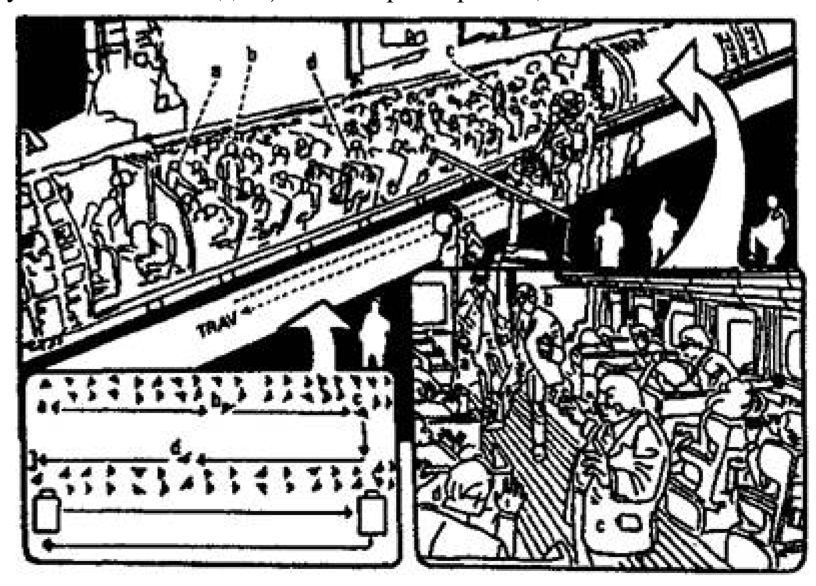
Два солдата, А и В, перемещаются по полю боя. Камера перемещается в их сторону. Когда солдаты достигают позиции 1, они падают на землю и ждут. Камера тоже останавливается. Затем солдаты поднимаются, и А один направляется к позиции 2, где он останавливается, прослеживается камерой в движении. Понимая, что он один, А поворачивается и возвращается к В. Камера возвращается к позиции 1. Третья остановка камеры. В - рядом. А помогает ему подняться на ноги и кладет его руку себе на плечо. С трудом они вместе перемещаются к позиции 2. Четвертая остановка камеры. Камера опять движется в первоначальном направлении движения. Оба солдата отдыхают, затем продолжают путь, оказываясь в позиции 5, где они (и камера) вновь останавливаются. В говорит, что он не может

двигаться дальше, он хочет остаться, он умирает.

Актеры могут перемещаться, оказываясь в промежутке между остановками позади каких-либо препятствий: снарядов, пушек, высокой травы.

Случай 9.

Камера может переместиться по всей длине пути, затем остановиться, а потом вновь оказаться на первоначальной позиции. На рисунке 22.11 мы видим, что актеры перемещаются с остановками.



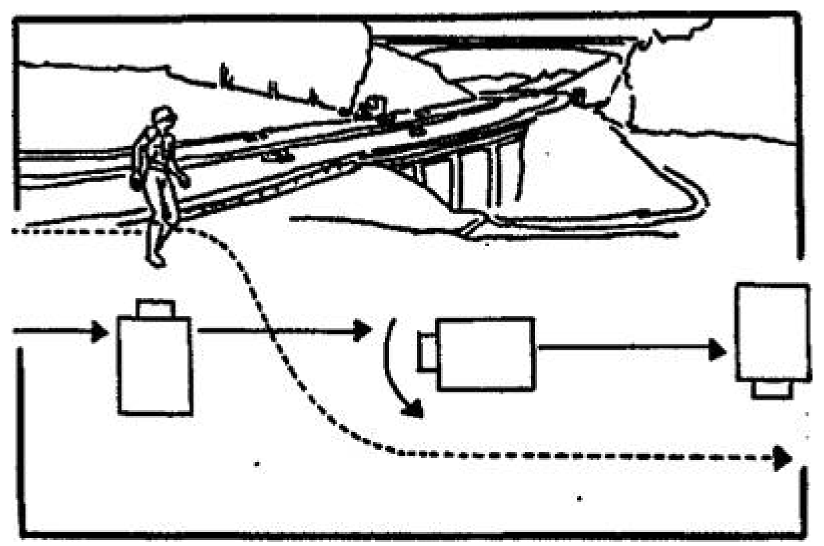
22.11 Движение с остановками (прерывистое) одновременно и актеров, и камеры.

Съемка начинается фиксированной камерой, кадрнрующей А в центре группы. Когда А растворяется в толпе, камера перемещается по прямой линии. А достигает В, останавливается, и В теперь направляется вправо, чтобы остановиться рядом с С. Камера прекращает кадрировать В и С в группе. С продвигается вперед и останавливается на переднем плане. Камера все еще фиксирована. С направляется влево через толпу. Камера останавливает свое движение назад (влево). С останавливается перед D и дает ему ключ. D направляется влево и вставляет его в машину. Камера прекращает кадрировать D на переднем плане. Видны другие актеры.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДВУХ СТОРОН ПУТИ ТРЭВЕЛЛИНГА

Случаи 10.

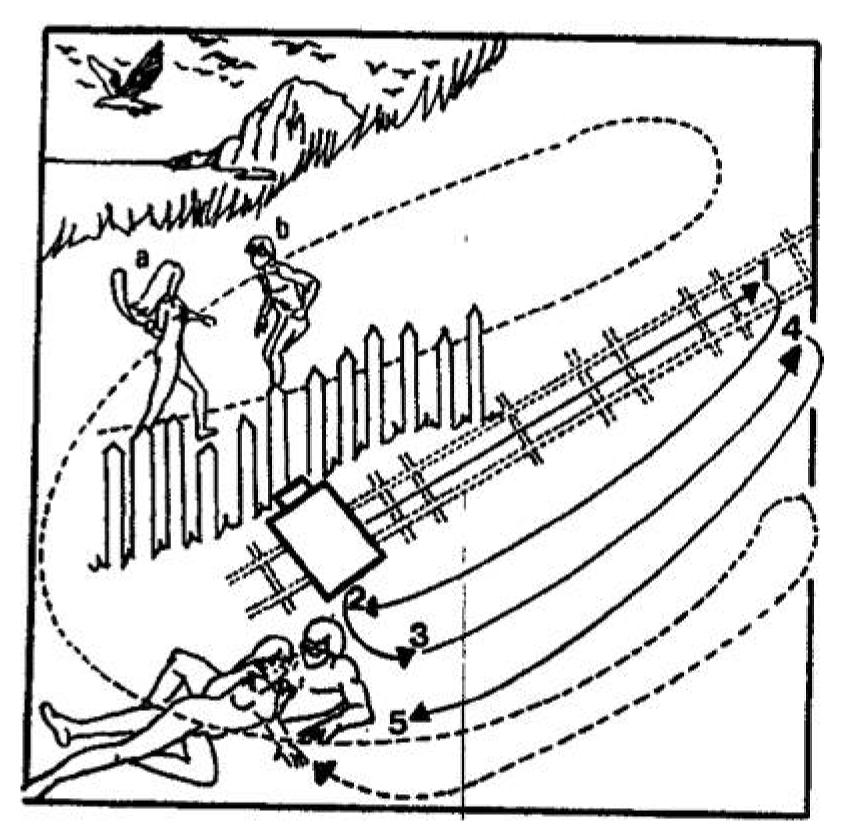
Камера может поменять направление своего движения на экране, продолжая на самом деле двигаться в том же направлении, при помощи простого вращения в пределах полукруга к другой стороне своего пути. Движение непрерывное, и зритель без труда различает два контрастирующих направления (рис. 22.12).



22.12 Две стороны пути используются в одном плане, делается панорамирование в процессе трэвеллинга.

Случаи 11.

План в движении может проходить по всей длине и использовать две стороны линии движения (рис. 22.13).



22.13 Еще один пример, когда используются обе стороны пути непрерывного трэвеллинга, постоянно меняется направление движения, сопровождая действие.

А приближается к В и оба пробегают небольшое расстояние до точки 1, где останавливаются. Затем они бегут влево, и камера прослеживает их с этой стороны, перпендикулярно забору, коротко показанному на переднем плане в предыдущем кадре. Камера останавливается в точке 2 и делает панорамирование от точки 2 до точки 3, прослеживая актеров. Камера оказывается по другую сторону линии движения и вновь начинает следить за актерами во время пути от точки 3 к точке 4. Камера и актеры останавливаются на мгновение, оказываясь затем бегом в точке 5, где они падают. Камера прослеживает их в точке 5, заканчивая план.

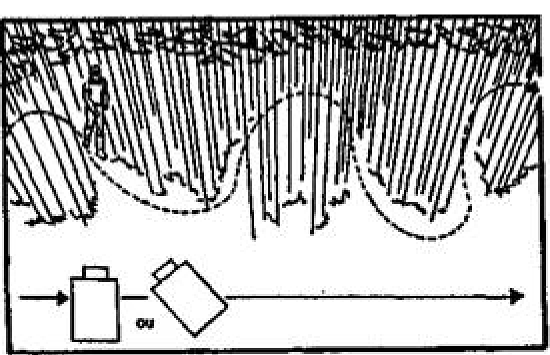
Панорамирование по полукругу от точки начала и конца движения камеры позволяет камере перейти с одной стороны линии движения на другую. Движение камеры в точках 1 и 4 было непрерывным, хотя не было движения тележки, на которой установлена камера. Введение в

интервале в кадр забора обеспечивает визуальное разнообразие плана.

ИЗВИЛИСТЫЙ ПУТЬ ДВИЖЕНИЯ КАМЕРЫ

Случай 12.

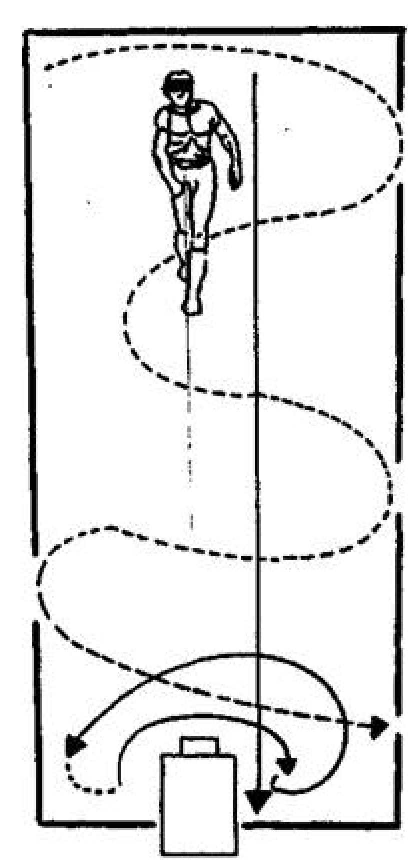
Актер, который показывается камерой в движении, не должен перемещаться по прямой линии. Он должен приближаться к камере или удаляться от нее, в зависимости от обстоятельств, и только камера должна перемещаться по прямой линии. При таком действии необходимо наличие статичных предметов между актером и камерой для того, чтобы они создавали ощущение контрастов рельефа и плоской поверхности. Если актер должен изобразить, что он с трудом пробирается, например, через толпу или через густой кустарник, то лучше всего снимать это в естественных условиях, установив камеру параллельно или по диагонали от леса или толпы, как это изображено на рисунке 22.14.



22.14 Извилистый путь актера снимается движением камеры по прямой линии; камера либо направлена прямо на актера, либо под углом в 3/4.

Случай 13.

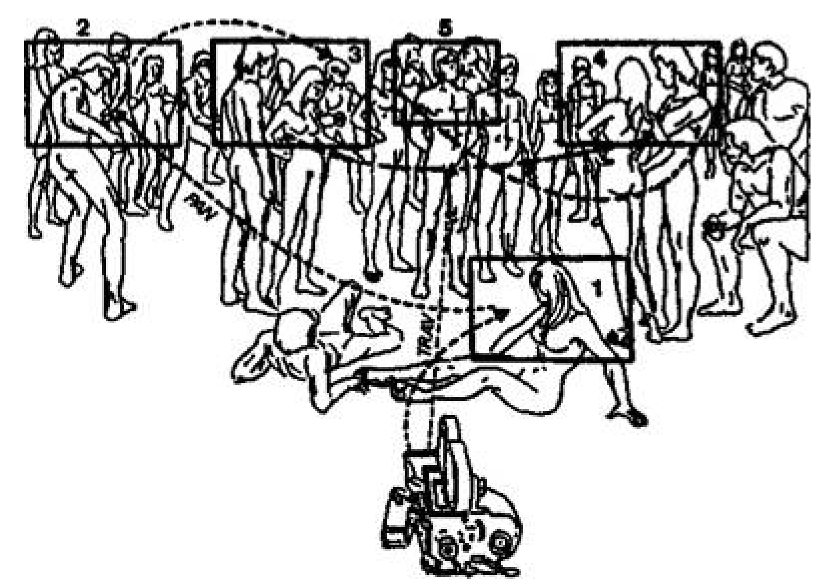
В данном варианте камера отходит назад по прямой линии, а актер идет на нее в фас. Камера вращается из стороны в сторону, показывая лицо актера. Это чаще всего используется, когда актер должен проделать небольшой путь в ожидании какого-то события (рис. 22.15).



22.15 Когда актер двигается по извилистой линии, то такое движение может сниматься также камерой, двигающейся по прямой линии, направленной на актера и отходящей назад от него.

Случай 14.

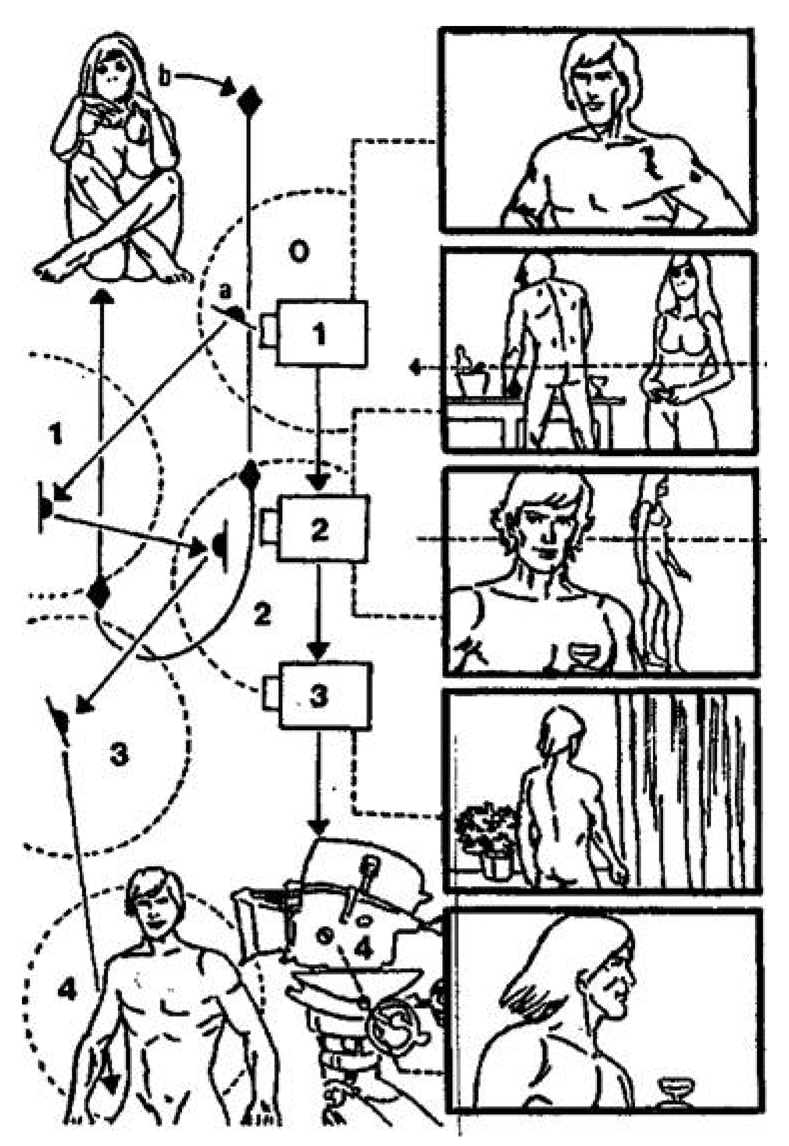
Тот же прием - движение камеры по прямой линии с одновременными вращениями из стороны в сторону - может быть применим при съемках статичной группы, расположенной полукругом. Начинаем общим планом с движения, одновременно вращая камеру из стороны в сторону, будто она уходит и возвращается, чтобы остановиться полным кадром на центральном актере (рис. 22.16). Такое движение требует серьезной драматической мотивации. Такой же прием может обеспечиваться съемкой с использованием трансфокатора.



22.16 Камера движется вперед по прямой линии, панорамируя (вращаясь) из стороны в сторону, затем останавливается, кадрируя основной персонаж группы, стоящей полукругом.

Случай 15.

Движение камеры с остановками, прослеживающее актера, который перемещается из одной зоны в другую по извилистой линии, образуя треугольник, показано на рисунке 22.17.



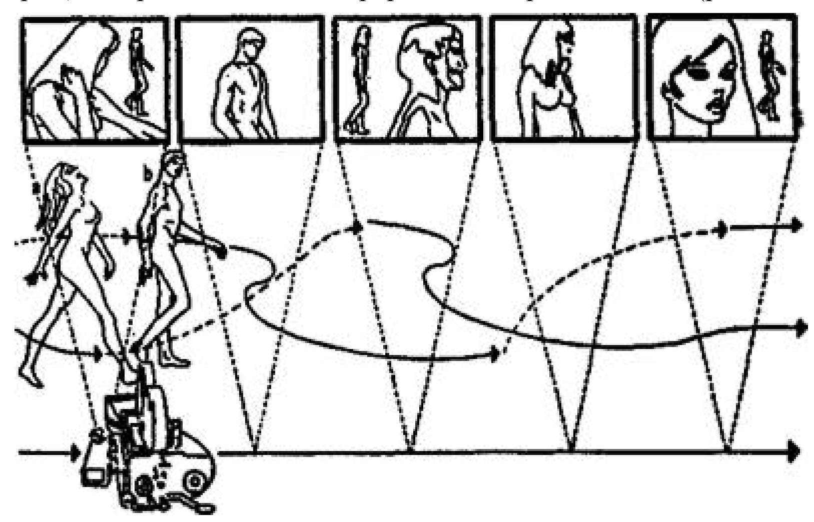
22.17 Движение с остановками камеры, снимающей движение с остановками актера, который описывает геометрические фигуры в форме треугольника.

В положении 1 мы кадрируем актера А крупным планом. Когда он направляется к зоне 1, камера перемещается с ним в положение 2. Теперь мы видим его полным кадром. Он наливает стакан вина. В пересекает кадр на переднем плане. Затем А перемещается вперед и останавливается (приближенным планом) в положении 2. За его

спиной В пересекает кадр от края до края, в направлении, противоположном предыдущему плану, А возвращается к зоне 3. Камера перемещается с положения 2 на положение 3. А выпивает стакан вина, глядя в окно, затем поворачивается и направляется в зону 4. Камера перемещается из положения 3 в положение 4, кадрируя А снова крупным планом. Вводится горизонтальное движение В, чтобы оборвать движение туда-сюда основного актера, обеспечивая, таким образом, визуальное разнообразие в сцене.

Случай 16.

Извилистые маршруты двух актеров могут скрещиваться перед камерой, которая двигается непрерывно по прямой линии (рис. 22.18).



22.18 Этот извилистый тип движения двух актеров в плане комбинируется таким образом, что каждый актер по очереди, один за другим, появляется в кадре.

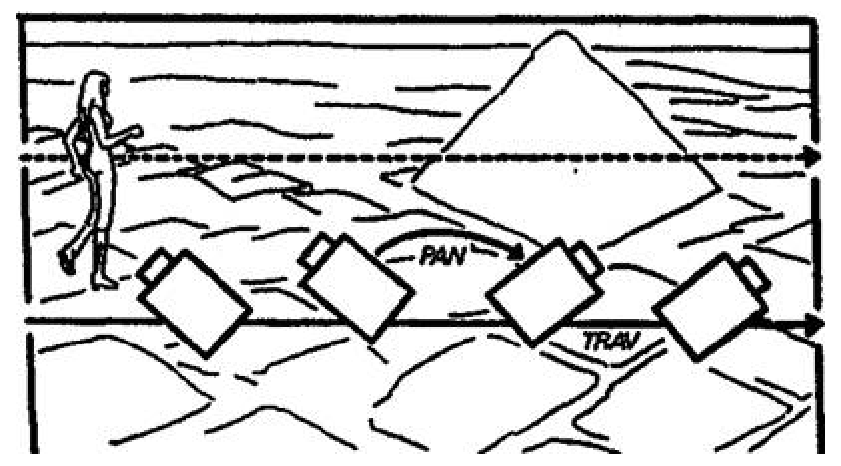
Это позволяет ввести разное число персонажей в сцену. Актриса А на переднем плане замедляет ход; затем она прослеживается камерой в движении, которая снимает сейчас подходящего В. Когда В оказывается совсем близко, А вновь появляется на заднем плане с той же стороны, откуда она вышла из кадра, и проходит за спиной В, чтобы попасть в правую часть кадра.

Итак, какое-то мгновение В и А вместе на экране, затем В уходит, а А оказывается на переднем плане. Чуть позже В вновь появляется на заднем плане. Пунктирная линия на рис. 22.18 показывает путь актеров, не отмеченный камерой.

ПАНОРАМИРОВАНИЕ ВО ВРЕМЯ ТРЭВЕЛЛИНГА

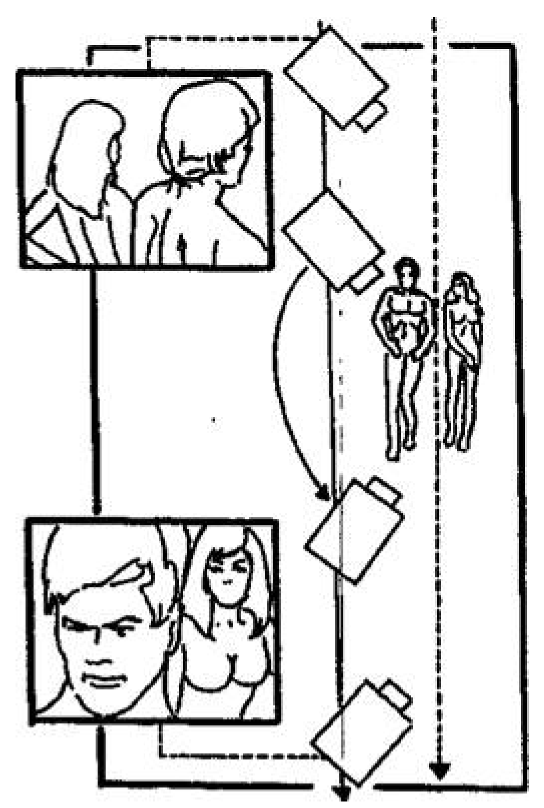
Случай 17.

Вращение камеры по полукругу может производиться в середине или в конце трэвеллинга. Возможны два варианта. Если план начинается с того, что камера кадрирует актрису в фас, то затем следует панорамирование ее, чтобы показать ее спиной (рис. 22.19).



22.19 Панорамное движение во время трэвеллинга меняет положение актера в кадре (с переднего плана передвигает его на задний план и наоборот).

Обратный эффект получается, когда план начинается с того, что камера кадрирует актеров спиной. Они окажутся лицом к камере в конце плана (рис. 22.20).

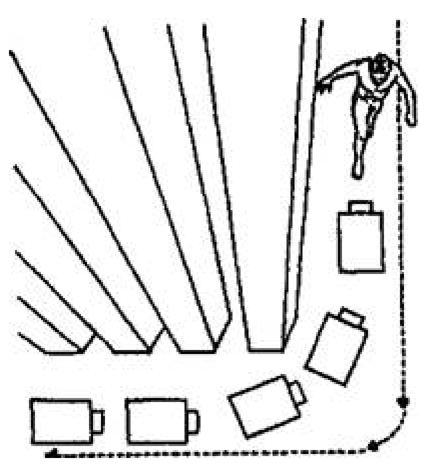


22.20 Если камера начинает движение, кадрируя актеров спиной, то панорамирование (вращение) во время движения меняет вид со спины на вид в фас. Камера может перемещаться быстрее, чем персонажи во время трэвеллинга, чтобы они дольше оставались в фас. В предыдущем случае камера, напротив, уменьшала скорость движения во время панорамирования.

В обоих случаях камера перемещается по прямой линии, расстояние между камерой и актерами остается неизменным.

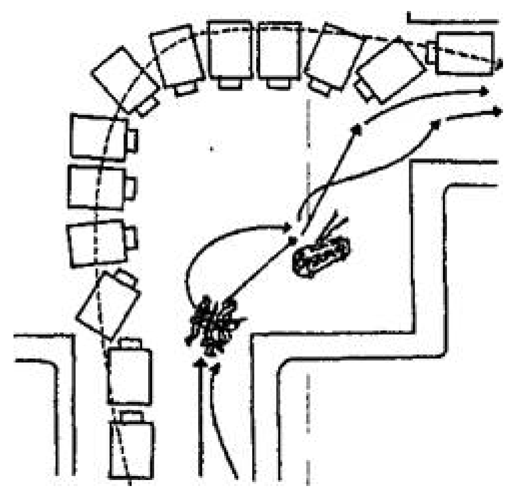
Случай 18.

Камера может двигаться по прямой линии, затем, внезапно, повернуть под прямым углом в случае, когда актер делает неожиданный вираж. Если актер идет на камеру лицом, а камера отходит назад, то съемка реализуется очень легко (рис. 22.21).



22.21 Движение актера с поворотом под прямым углом, повторяется камерой, которая идет вперед от актера, двигаясь задом.

Актеры могут перемещаться под прямым углом, противоположным тому, который проделывает камера (рис. 22.22).



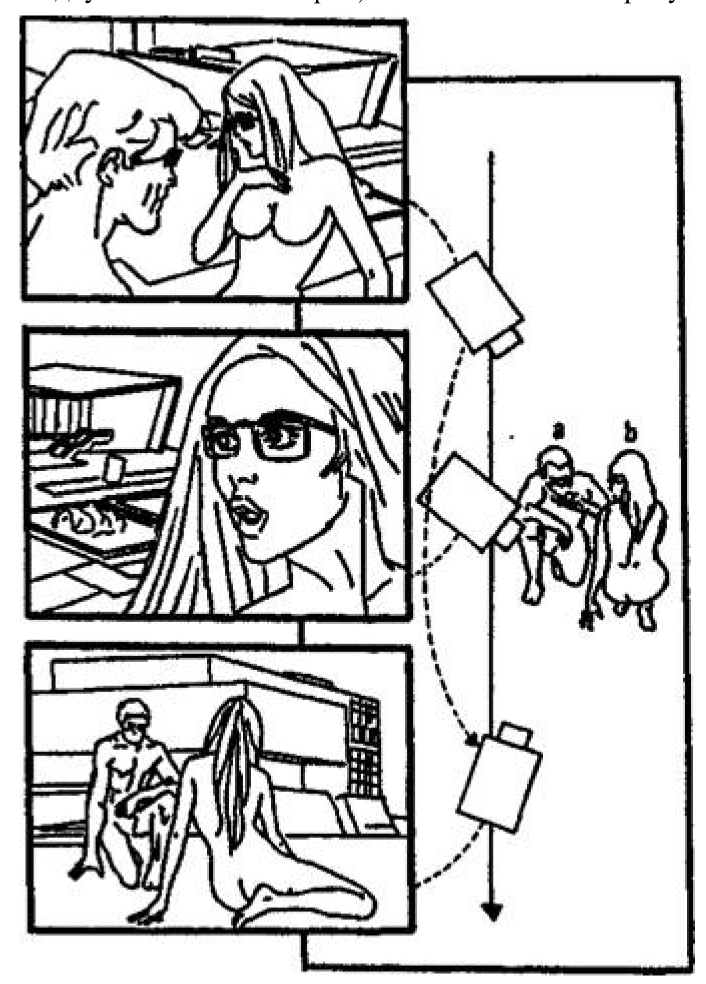
22.22 Камера движется непрерывно, под прямым углом для съемки движения актеров с остановками в этой сцене.

Камера перемещается за двумя солдатами, которые бегут по пустынной улице. Добежав до угла улицы, они направляются к разбитому брошенному троллейбусу, стоящему на шоссе. Вдалеке слышна автоматная очередь. Солдаты останавливаются рядом с троллейбусом и продумывают ситуацию. Камера постоянно движется, панорамируя, сохраняя актеров в кадре, и затем поворачивает на

другую улицу (под прямым углом). Актеры бегут к камере, затем идут параллельно ей. Здесь разница расстояний, что мотивируется сюжетом, дает эпизоду особую живописность. Когда актеры останавливаются, камера продолжает движение, создавая ощущение надвигающейся катастрофы за счет контраста между движением и спокойным контекстом сцены: безлюдная улица, звуки выстрелов слышны издалека, война продолжается.

Случай 19.

Панорамирование во время трэвеллинга может быть использовано для съемки двух статичных актеров, как это показано на рисунке 22.23.



22.23 Использование основного актера как опорного при панорамировании во время трэвеллинга. Оба актера

останавливаются.

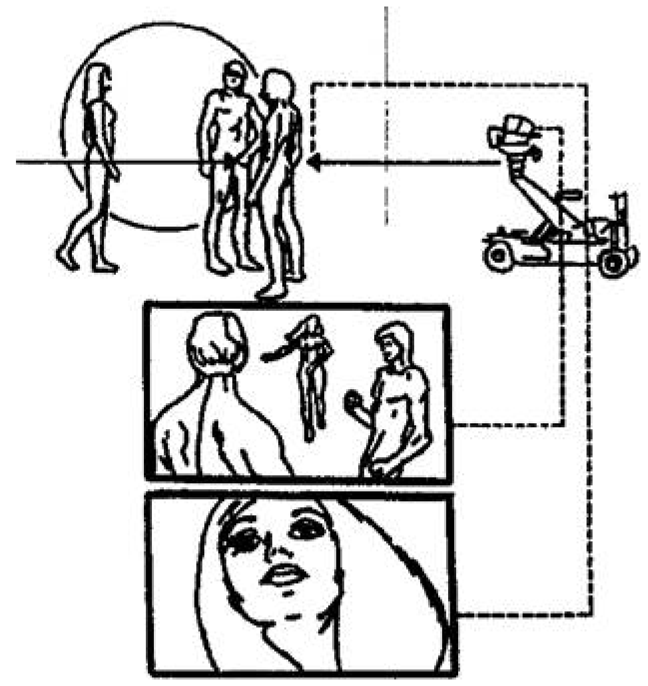
Камера сначала кадрирует А и В вместе, затем продвигается ближе к В. Когда камера достигает актера, она начинает вращение в сторону, противоположную движению. Это вращательное движение сосредотачивает все внимание на актере В как основном. Камера продолжает движение, но уже отходя в сторону от актеров и останавливается, показывая их средним планом.

КАМЕРА И АКТЕРЫ ДВИЖУТСЯ В ПРОТИВОПОЛОЖНЫХ НАПРАВЛЕНИЯХ.

Иногда нужно, чтобы камера и актеры двигались в противоположных направлениях. В этом случае возможны несколько вариантов съемки.

Случай 20.

Актеры и камера движутся друг к другу и останавливаются в фас. Актеры на переднем плане сначала в кадре, затем, в процессе движения камеры, они исключаются из кадра (рис. 22.24).



22.24 Актер и камера движутся навстречу друг другу, направление не определено.

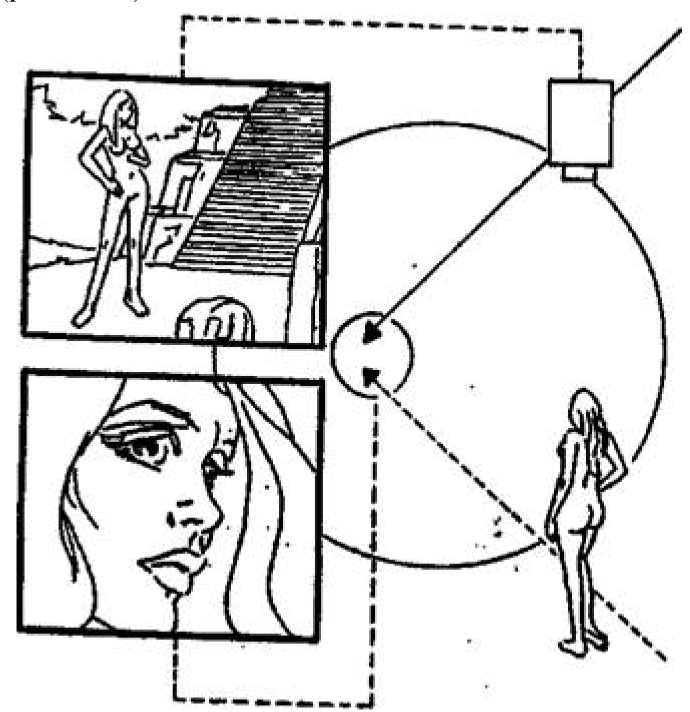
Как можно легко догадаться, такой вариант съемки очень эффективен для выделения одного актера или ситуации.

Противоположные движения актеров и камеры также могут подчеркнуть момент ухода актера, если он отправляется в путь в момент, когда камера отходит назад. Отходя от сцены, когда основной актер уходит в другом направлении, камера подчеркивает, таким образом, изменение атмосферы пьесы визуальными средствами на экране.

Любые движения такого рода, расходящиеся или сходящиеся, всегда подчеркивают ситуацию, которая следует в конце плана. Достаточно двух или трех актеров, чтобы почувствовать это визуальное напряжение.

Случай 21.

Если камера и актер идут по косым линиям, которые сходятся, то съемка начинается с общего плана и заканчивается приближенным планом (рис. 22.25).

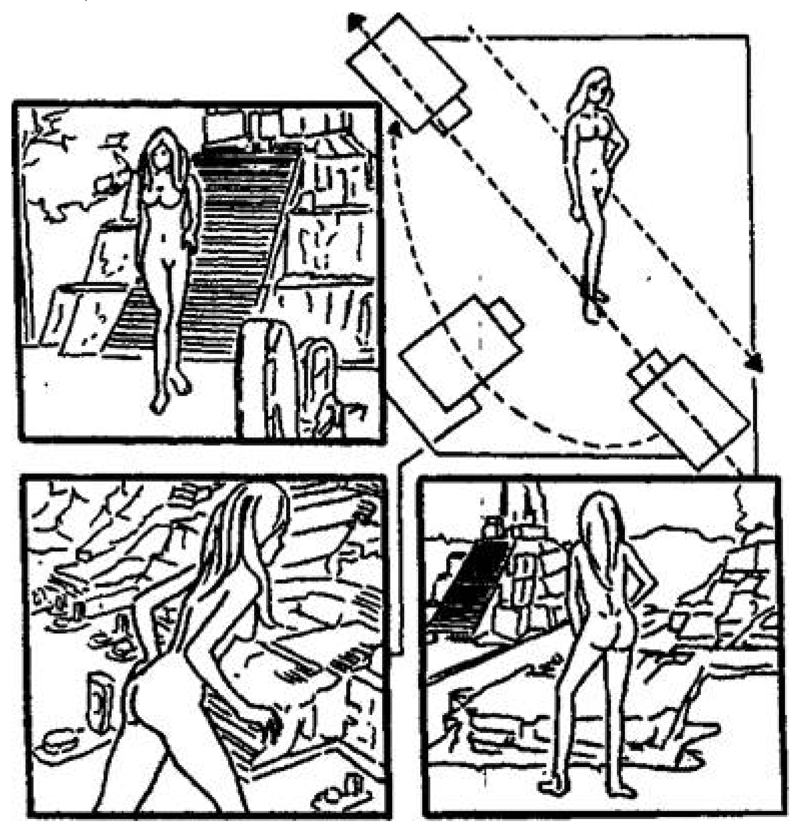


22.25 Движение по косой камеры и актера используется в этом примере.

Случай 22.

Другой прием: камера и актеры следуют по параллельным линиям. Камера прослеживает актера, вращаясь, когда он проходит. Кажется, что актриса сначала приближается к камере, затем удаляется от нее

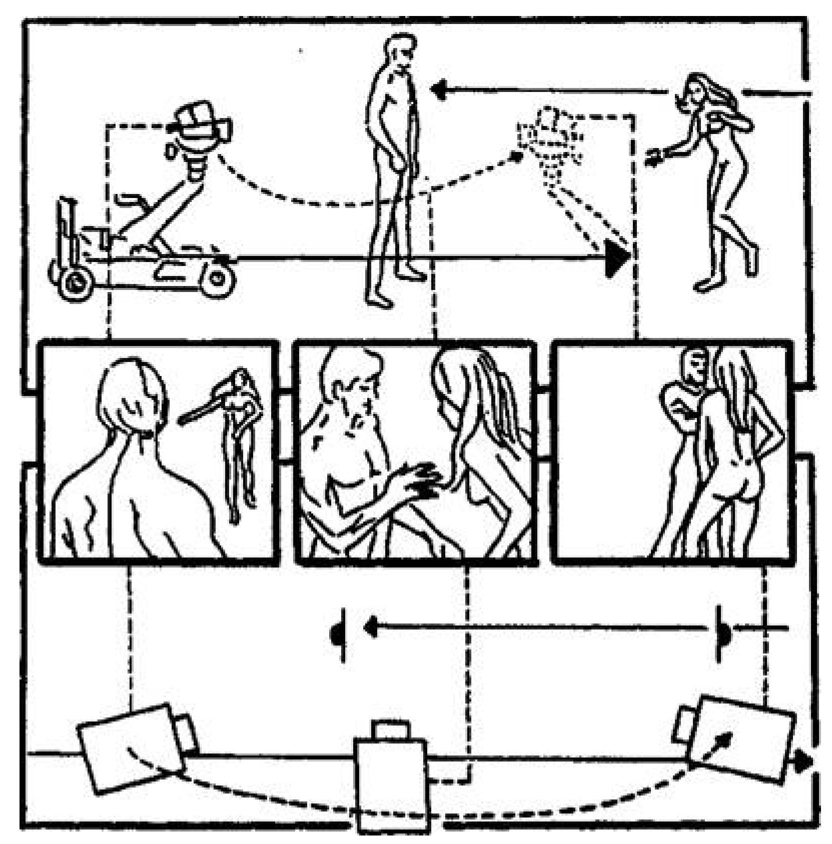
(рис. 22.26).



22.26 Камера и актриса следуют в противоположных направлениях. Когда они оказываются рядом, камера панорамирует актрису, отдаляясь от нее.

Случай 23.

Рассмотрим вариант, когда в плане есть центральный статичный актер. Актер в движении и камера идут с разных сторон на статичного актера, но актер в движении останавливается раньше камеры. Камера останавливается только после того, как получился вид, противоположный, по расположению актеров, тому, что было в начале плана (рис. 22.27).

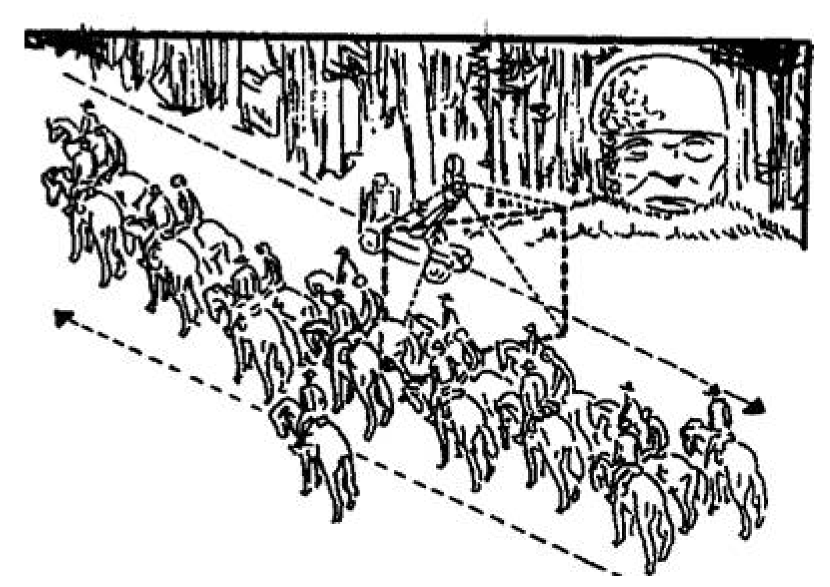


22.27 Один из актеров и камера перемещаются в противоположных направлениях. Неподвижный персонаж используется как опорный в этой сцене.

Камера и актер перемещаются в противоположных направлениях с одной и той же скоростью. Актер останавливается первым, внезапно, и камера следом за ним.

Случай 24.

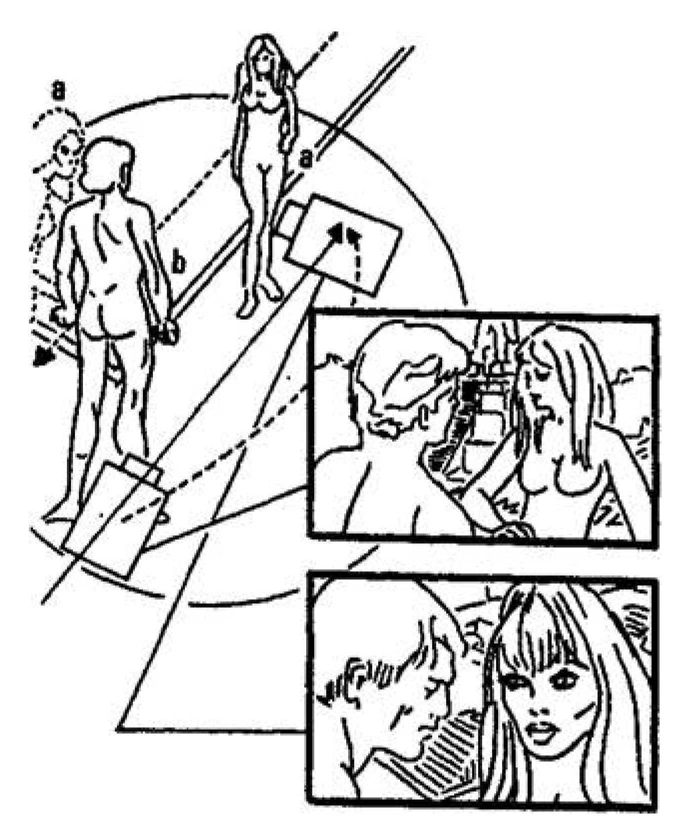
Если камера перемещается в направлении, противоположном направлению перемещения удаляющейся группы, и не может проследить ее панорамой, то разумно расположить камеру по отношению к группе под углом, на три четверти (рис. 22.28). Такое положение камеры позволит показать актеров в момент, когда они входят в кадр и когда они выходят из кадра. Если же камера установлена параллельно по отношению к актерам, то они проходят слишком быстро через экран. Но слишком растянутое их прохождение через экран становится утомительным для зрителя.



22.28 Значительная группа людей движется в одном направлении, камера снимает их, двигаясь в противоположном направлении. Камера повернута к актерам на 3/4.

Случай 25.

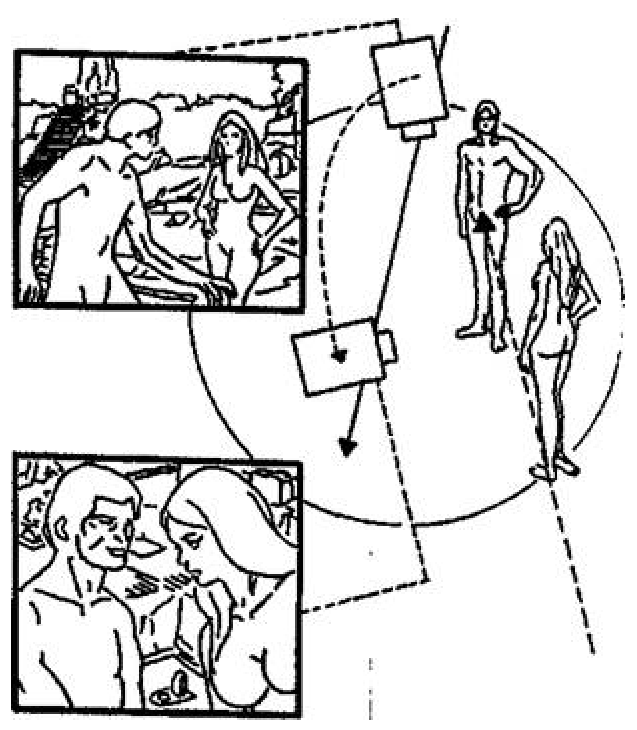
Этот случай касается панорамирования на четверть крута во время трэвеллинга (рис. 22.29). Если камера перемещается в направлении, противоположном идущему актеру А, то актер В используется как основной в кадре.



22.29 Здесь используется трэвеллинг для перемещения камеры из одной зоны в зону, перпендикулярную первой.

Случай 26.

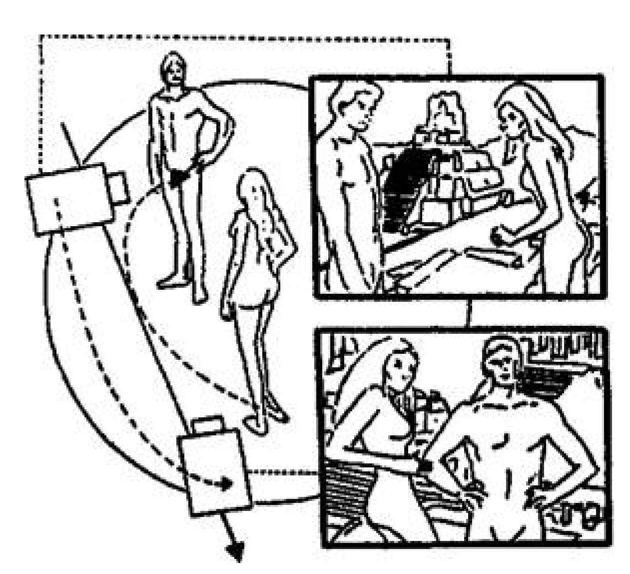
Если актер А идет по направлению к актеру В, то финальное положение камеры - это план со стороны, дающий обоих актеров (рис. 22.30). Разница в том, что в конце движения А остается лицом к В, в профиль к зрителю, а в случае 25 актеры располагались в кадре следующим образом: А рядом с В, в фас к зрителю, а В - в профиль.



22.30 Тот же принцип, что и в предыдущем примере, только в конце здесь актеры оказываются лицом друг к другу.

Случай 27.

Изменение положения актеров на экране в процессе плана получается, когда актер в движении проходит между статичным актером и камерой в движении (рис. 22.31).

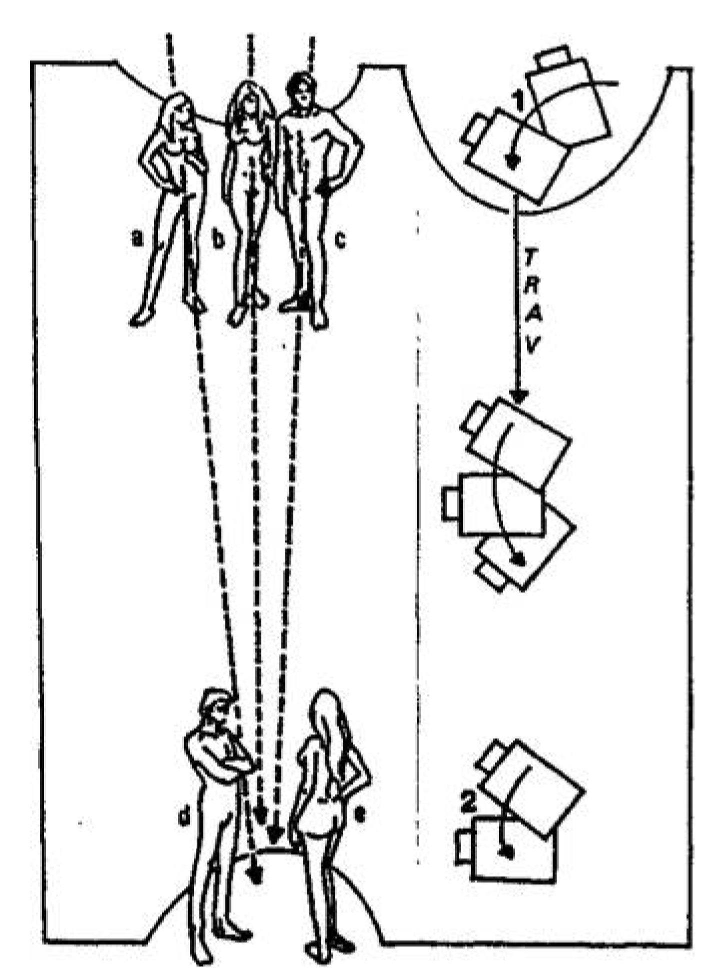


22.31 Здесь движение камеры похоже на то, что использовалось в предыдущих случаях; но актеры меняют свое положение на экране.

Более захватывающее впечатление от использования трэвеллинга и панорамирования получается, когда они чередуются в конце плана, женщина разговаривает со своим компаньоном, затем уходит влево. Камера следует за ней влево и панорамирует ее с этой стороны, чтобы показать ее лицо и лицо компаньона в зеркале, женщина останавливается лицом к зеркалу, а камера прекращает движение и панорамирование, кадрируя женщину справа, ее отражение в зеркале в центре и отражение мужчины слева. Она поворачивается к камере. В зеркале мужчина подходит ближе и останавливается совсем близко, но таким образом, чтобы физически не присутствовал в кадре. Теперь женщина направляется вправо и камера прослеживает ее, панорамируя вправо. Она останавливается, а камера тоже, женщина поворачивается к мужчине, который слева за кадром. В конце этого движения-поворота мужчина входит в кадр слева, и оба оказываются в профиль к камере. Камера и актеры разыгрывают целый спектакль на экране, что является основой техники "план-эпизод", рассматриваемой как техника монтажа, что будет объяснено позже.

Случай 28.

Движение панорамирования может быть использовано в начале плана, затем используется трэвеллинг как продолжение панорамного плана и, в завершении всего, еще один последний панорамный план, когда тележка с камерой уже остановлена (рис. 22.32).



22.32 Панорамирование используется в начале, затем камера движется продолжая панорамирование, снимается группа людей, направляющихся к двум людям, ожидающим их.

Это простая формула: она служит тому, чтобы, прежде всего, представить актеров зрителям (первая панорама), проследовать вместе с ними движущейся камерой (трэвеллинг), и, когда они достигают места, куда они направлялись, показать их там (вторая панорама). В этом случае трэвеллинг используется исключительно для самой важной части эпизода. Во время панорамы в конце первого плана (направление актеров A, B, C) могут быть видны на заднем плане актеры D и E. В этом случае план 2 должен дать сближение основных актеров с теми, что были видны на заднем плане; а затем кадрировать всю группу актеров, когда они встретятся.

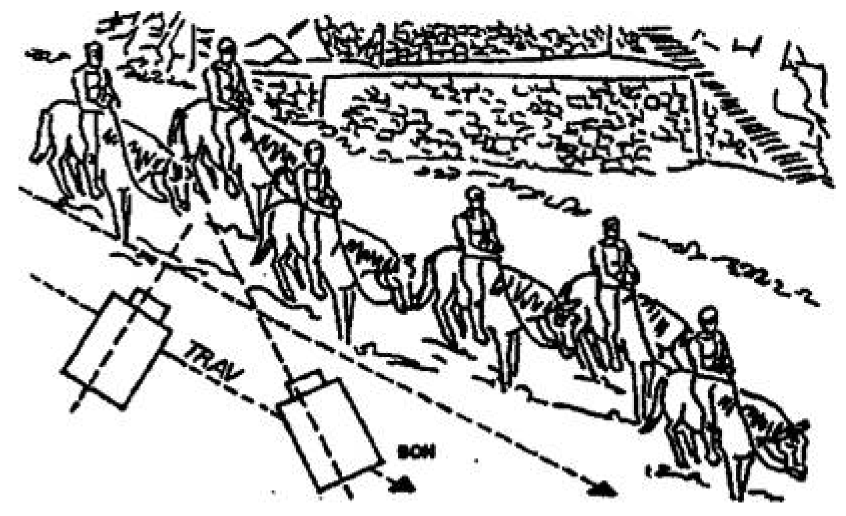
ПОСТРОЕНИЕ ПО ПРЯМОЙ ЛИНИИ

Когда актеры перемещаются по прямой линии, камера может перемещаться быстрее, или медленнее их. Если камера перемещается быстрее, то актеры могут быть показаны один за другим и быстро. Но если камера, поддерживая постоянную скорость, движется медленнее, то актеры должны идти один за другим, сначала уменьшая скорость своего движения до скорости движения камеры, затем увеличивая скорость при выходе из кадра: актер выходит из кадра, другой встает на его место. Этот цикл проходит с тем числом людей, сколько их проходит по одной линии.

Другой вариант съемки состоит в том, чтобы показать одного человека вне линии движения, камерой, движущейся быстрее, таким образом, чтобы он понемногу обогнал всех остальных актеров. Он может двигаться между камерой и прямой линией, по которой идут другие актеры, или за этой линией. В первом случае он находится на переднем плане, во втором случае - на заднем.

Еще одна ситуация - цепочка людей перемещается в противоположном направлении от камеры и от основного актера таким образом, что последний остается в центре изображения, либо на переднем плане, либо на заднем, в то время как цепочка движется в другую сторону. Такое построение очень динамично воспринимается на экране.

Чтобы такая съемка была эффективнее, камера, как и в предыдущих случаях, должна быть повернута на три четверти к цепочке людей и никогда не быть параллельной к актерам (рис. 22.33).



22.33 Если камера повернута к группе под углом 3/4, то действие снимается гораздо лучше, чем если камера перемещается параллельно под углом 90°.

СКОРОСТЬ ТРЭВЕЛЛИНГА

Скорость движения камеры почти всегда продиктована скоростью движения объекта, который она снимает. Если камера направляется на статичного актера или группу, либо отделяется от них, скорость, с которой она это делает, зависит от сцены.

Классический переход от плана полным кадром к приближенному плану актера может быть использован с целью подчеркнуть выражение лица актера или движение его тела в конце трэвеллинга.

Быстрое движение в начале может использоваться для перенесения информации с заднего плана на приближенный план, влияющий на реакцию персонажа. Медленное движение камеры подчеркивает интимность, замедленность действия, состояние актера.

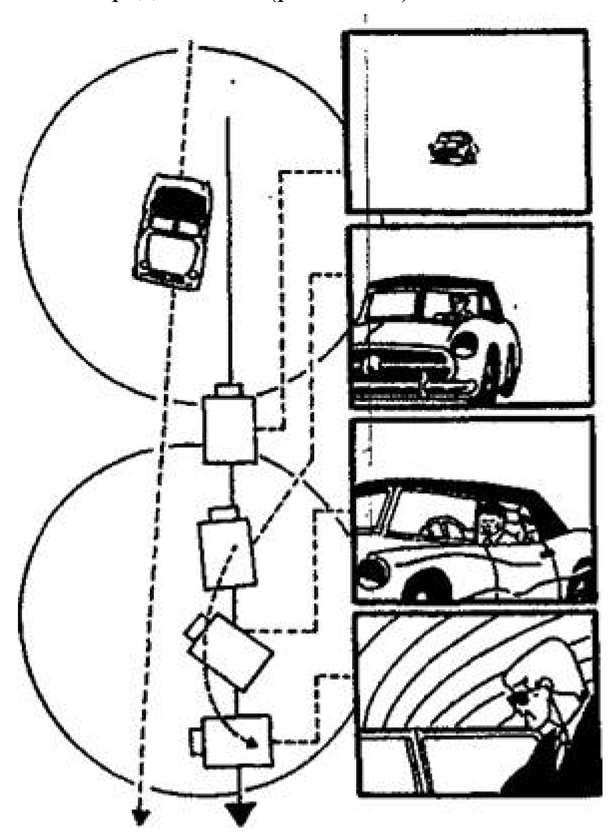
Движения медленные и регулярные, направленные на говорящего или молчащего актера, позволяют зрителю лучше понять его состояние или смысл его слов. Его проблемы становятся нашими, симпатия или антипатия к нему становится более четкой. Медленный трэвеллинг назад может подчеркивать ощущение одиночества, грусти, тоски. Он изолирует неподвижного актера от зрителя.

Когда используются повторные движения по различным точкам или дающим разные сюжеты (снимаемые отдельно в каждом случае), то скорость трэвеллинга должна согласовываться. Даже когда используются повторные движения вперед, по направлению к различным сюжетам (или повторные движения назад), скорость должна быть одной и той же. Когда вы включаете план с использованием движения камеры назад в план, где уже есть движение камеры вперед, то скорость тоже должна быть одинаковой. Разная скорость движения от плана к плану очень портит впечатление.

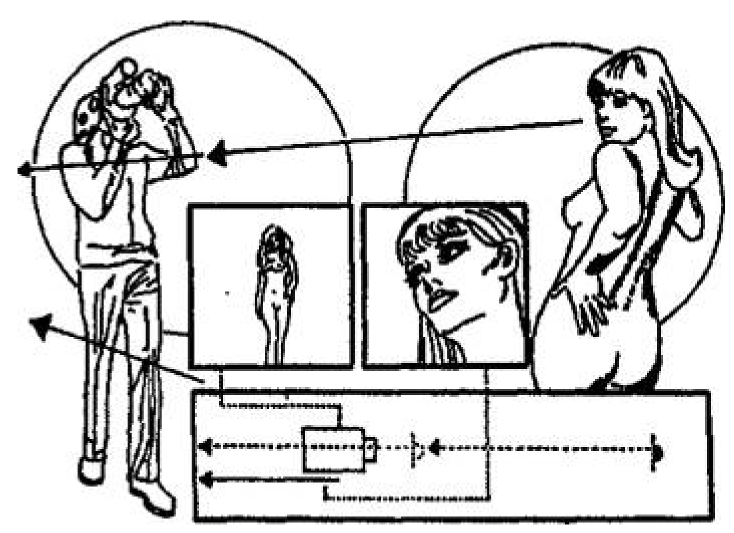
ОБЪЕКТ ПРИБЛИЖАЕТСЯ К КАМЕРЕ В ДВИЖЕНИИ

Объекты, снимаемые камерой в движении в фас, не обязательно должны быть даны в начале приближенным планом. Машина, которая едет по улице, видна полным кадром. Она показывается камерой, отдаляющейся прямо от нее по параллельной линии. Машина набирает скорость и приближается параллельно камере. Кадрируя машину средним планом, мы видим человека на заднем сидении. Теперь машина и камера перемещаются с одинаковой скоростью (рис. 22.34).

План мог бы начаться и с неподвижного положения камеры, которая стала бы двигаться назад только после того, как объект съемки оказался бы совсем рядом с ней (рис. 22.35).



22.34 Машина движется быстрее, чем камера, направляясь к нам, затем уменьшая скорость до скорости движения камеры.

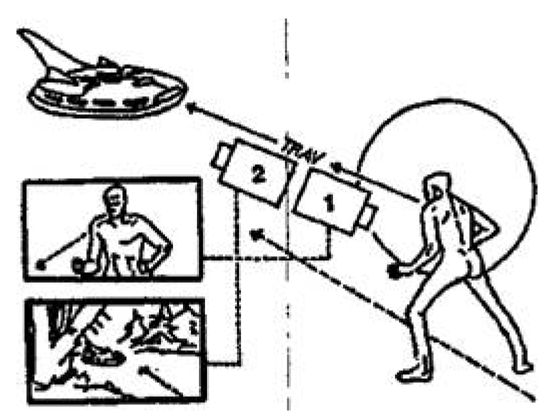


22.35 Камера идет в фиксированном положении приближающуюся к ней актрису. Когда актриса оказывается совсем близко от камеры, то камера начинает двигаться назад по мере ее приближения.

Когда камера начинает двигаться с небольшой скоростью, то наращивать скорость надо постепенно, чтобы это не привлекало внимание зрителя. Но еще лучше продумать остановку актрисы перед камерой в момент, когда камера должна отойти назад. В этом случае новое движение актрисы будет мотивировать движение камеры. Такое мотивированное движение камеры всегда более естественно воспринимается зрителем, так как оно, не привлекая к себе внимание, исполняет невольное желание зрителя участвовать в сцене.

МОНТАЖ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫХ ПЛАНОВ С ТРЭВЕЛЛИНГОМ

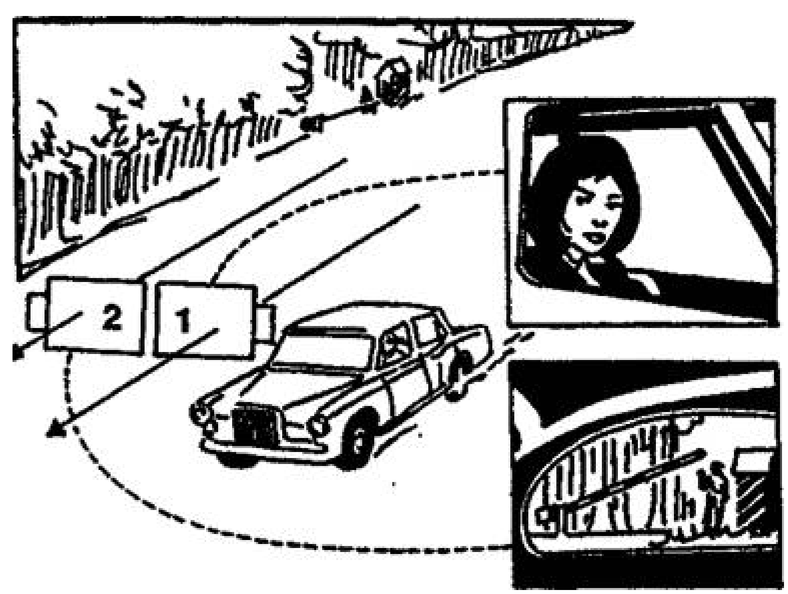
Хороший план с движения может быть прерван контрпланом с движения, показывающим, что видит актер в момент своего перемещения. Такой план становится выражением субъективного восприятия того, что видит актер (рис. 22.36).



22.36 Второе положение камеры - это отображение субъективного взгляда актера в движении.

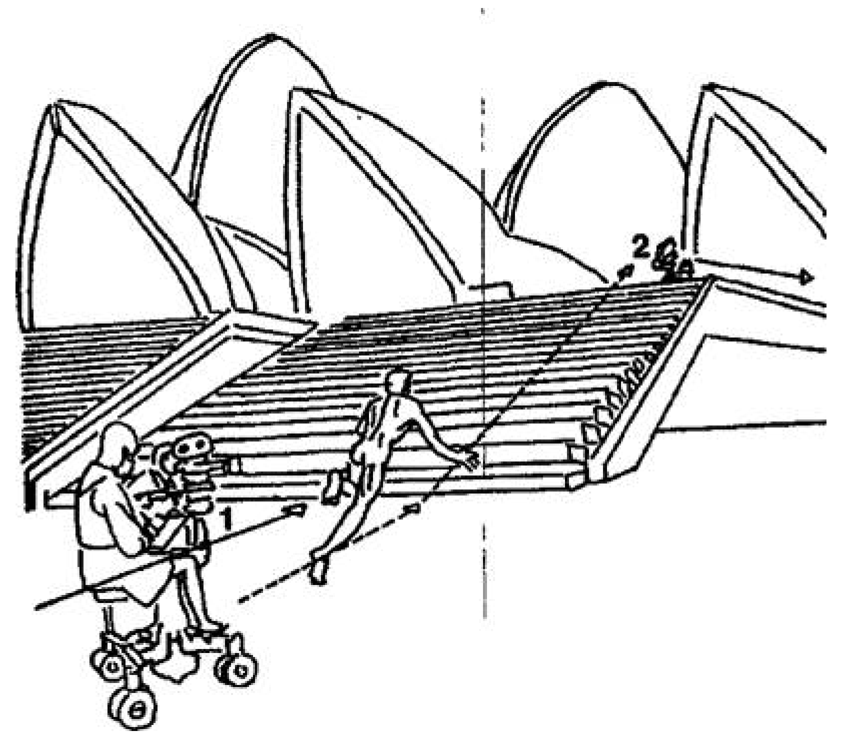
Полюс притяжения взгляда актера становится определенным, зритель как бы становится на время актером, приближающимся к цели.

Если мы переместимся в сторону от актера, он останется в части экрана, где задний план с одной стороны будет виден, а с другой - спрятан. Съемка следующего плана, показывающего поле зрения актера, происходит при помощи контрплана с движения в другом направлении.



22.37 Положение камеры 2 - это вновь отображение субъективного взгляда актера, но здесь горизонтальное движение камеры используется в обоих планах.

Если камера перемещается за объектом съемки и обгоняет его, в контрплане камера возвращается к актеру, который направляется на нее (рис. 22.38).



22.38 Внешний контрплан в трэвеллинге, снимается движение актера в момент подъема по лестнице.

План 1. В самой нижней части кадра камера следит за актером, затем поднимается по лестнице. Когда камера оказывается около первой ступеньки, мы обрываем кадр.

План 2. Камера наверху на лестнице, направлена к актеру. Она отходит назад, когда он оказывается наверху лестницы и отъезжает затем в коридор. Актер идет на камеру.

Более простое движение, когда актер идет по ровной поверхности, также может быть снято по той же формуле.

СТАТИЧНЫЕ ПЛАНЫ, ВКЛЮЧЕНИЕ В ОСНОВНОЙ ПЛАН ДВИЖЕНИЯ (ПЛАН С ТРЭВЕЛЛИНГОМ)

Случай А.

Трэвеллинг в фас позволяет включать в себя планы-перебивки, статичные планы. Движение камеры и актера остается постоянным в

основном плане с трэвеллингом. Планы статичные, которые комментируют или подчеркивают детали сюжета, оказываются включенными в план с движения. Вот пример такого эпизода.

План 1. Средний план актера А. Камера опускается вниз, показывая актера, который идет на нас. У него на голове наушники, перед ним микрофон, в руках таблица с контрольными данными. Актер направляется к центру зала контроля, заполненного людьми.

А: "Хорошо. Проверим окончательную готовность"

План 2. Приближенный план актера В. Он сидит в профиль (с левой стороны) перед большим контрольным панно и нажимает на кнопки.

В: "Машина готова, господин!"

План 1. Средний план А. Камера вновь прослеживает его в фас.

А: "Все плотно закрыто?"

План В. Приближенный план С. Он стоит лицом к системе управления, мы видим его в профиль справа.

С: "Станция герметична"

План 1. Средний план А. Камера вновь прослеживает его. Он проверяет все с карандашом в руке.

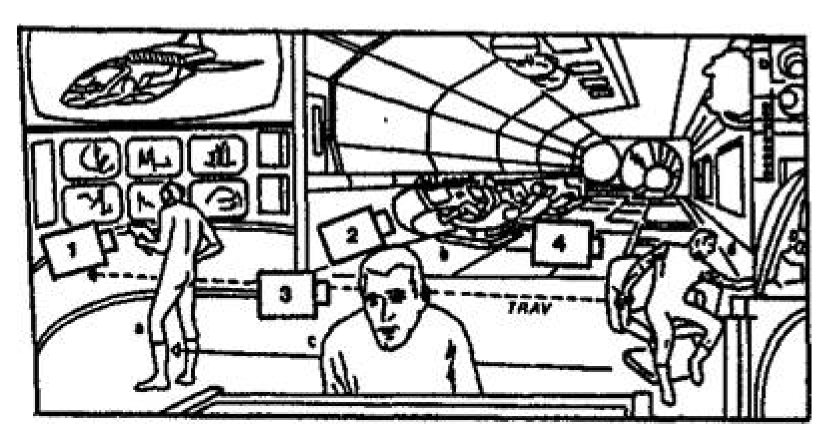
А: "Система зажигания готова?"

План 4. Приближенный план D. Он поворачивается к нам спиной и садится рядом с двумя телевизионными экранами.

Д: "Зеленый свет зажегся"

План 1. Средний план А. Он идет на нас и останавливается. Камера тоже останавливается, сохраняя дистанцию среднего плана.

А: "Все идет хорошо. Контроль. Пуск через две минуты" (рис. 22.38а)



22.38а

Как видно из этого примера, переменная игра вопросов и ответов

дает нам возможность глубже понять происходящее, чем визуальное соединение актеров между собой линиями интереса. Все четыре актера поворачиваются спиной друг к другу.

Случай В.

Постоянный звуковой фон, поддерживаемый в процессе эпизода, облегчит соединение соответствующих кадров при монтаже, когда статичные планы нужно включить в общий план с движения.

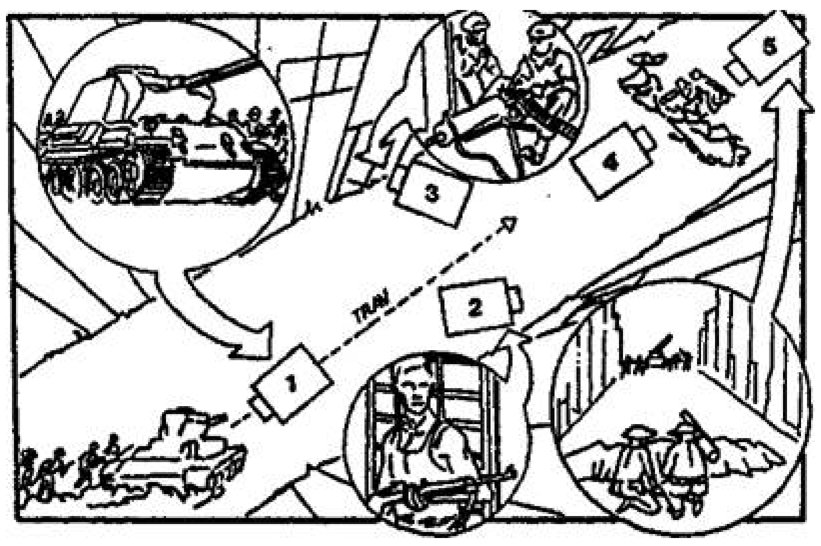
Вот следующий пример.

> План 1. По разгромленной, опустошенной улице среди здании в руинах, движется тяжелый бронетранспортер. За ним идет группа вооруженных солдат. Камера движется параллельно, снимая полным кадром.
>
> План 2. Один из вооруженных солдат занимает позицию в проеме окна первого этажа брошенного дома.
>
> План 1. Бронетранспортер и группа солдат перемещаются вместе с камерой.
>
> План 3. Два солдата в проеме двери готовятся стрелять из пулеметов.
>
> План 1. Бронетранспортер и группа солдат движутся вместе с камерой по улице, заполненной балками н обгоревшими предметами.
>
> План 4. Двое гражданских готовят противотанковое орудие, перед ними движущийся на них бронетранспортер.
>
> План 1. Бронетранспортер и солдаты движутся по улице, прослеживаемые камерой.
>
> План 5. На переднем плане люди с противотанковым орудием, спиной к нам. На заднем плане мы видим бронетранспортер и солдат.
>
> План 4. Контрплан. Двое гражданских лицом к нам. Они стреляют влево от камеры.
>
> План 1. Камера прослеживает бронетранспортер и солдат. Внезапный взрыв на улице, прямо перед бронетранспортером. Клубы дыма и огня.
>
> План 2. Стреляет солдат в проеме окна.
>
> План 5. Два солдата в проеме двери стреляют из пулеметов. Звук мотора бронетранспортера на улице. Это резкий впечатляющий звук, который используется в эпизоде от начала до конца.

Планы 2 и 3 включены в общий план с целью показать движение сопротивления. Несмотря на отсутствие визуальной связи между ними, они удачно расположены в эпизоде, а звук бронетранспортера охватывает весь эпизод.

В последней части эпизода вводятся планы 4 и 5. План 4 также имеет слабую связь с основным действием, как и планы 2 и 3. Но,

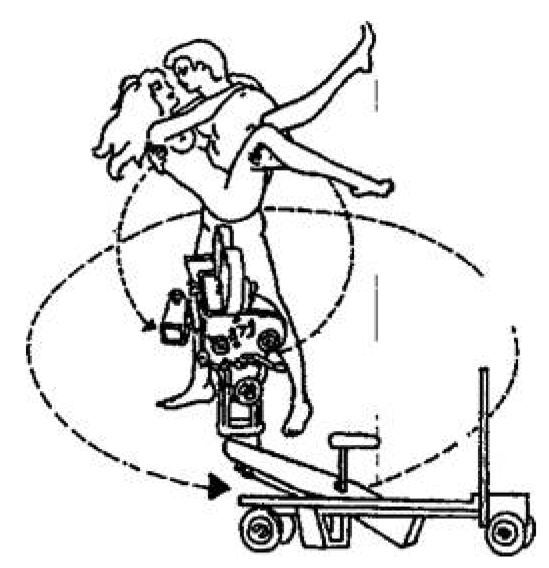
когда дается план 5, оба элемента объединяются визуально в одном кадре и объяснение становится ясным. Общий план с движения (непрерывный и повторяющийся) позволяет включать частые вставки и перебивки.



22.38b

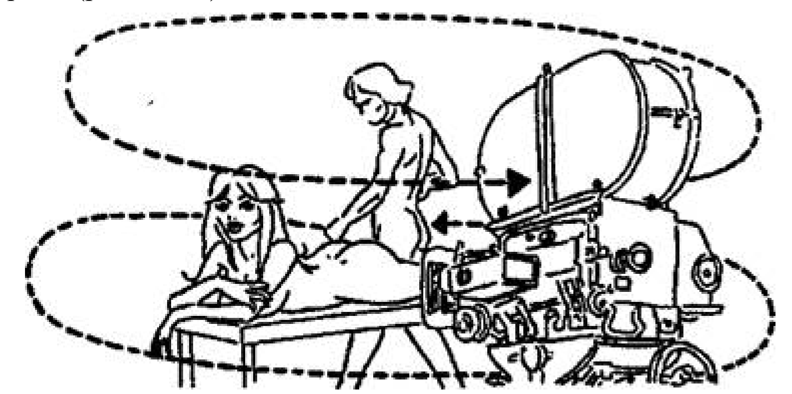
КРУГОВОЙ ТРЭВЕЛЛИНГ

Круговое движение камеры замыкает пространство. Это - ловушка, и прием этот должен использоваться лишь в случае очень серьезной драматической мотивации. Круговой трэвеллинг имеет тенденцию затмевать сюжет, привлекая внимание к движению камеры. Круговое движение камеры вокруг двух актеров часто используется с целью подчеркивания эмоционального состояния настолько сильного, что оно становится ключевой точкой их отношений. Например, когда двое бросаются в объятия друг к другу после неожиданного объяснения, выявившего их отношения (рис. 22.39).



22.39 Круговой трэвеллинг вокруг двух фиксированных актеров.

Несколько вариантов получается, когда камера перемещается с одним из актеров вокруг другого неподвижного актера. Актер в движении виден лицом к камере, другой виден все время меняющимся ракурсом (рис. 22.40).



22.40 Актер А идет вокруг своей статичной партнерши, за ним следует камера, также по кругу.

Порой, четверти круга, проченного камерой, достаточно, чтобы создать план с весьма специфической атмосферой.

Например, староста обращается к крестьянамю. Камера проделывает полукруг за ними, все время кадрируя старосту в центре на заднем плане (рис. 22.41).



22.41 Движение камеры по полукругу, вокруг зафиксированной группы актеров.

Ощущение независимости и силы, исходящей от фигуры старосты, постоянно усиливается, так как даже во время движения внимание остается постоянно на нем, как на ключевой фигуре действия.

Движение камеры по полукругу может сопровождаться вращением в стороны (панорамированием) с целью показать крайние участки в кадре. Таким образом, внутренняя часть круга будет полностью охвачена от начала до конца плана. Такой прием был использован режиссером Лоуренсом Оливье в его версии "Гамлета".

В замке, во время представления, разыгранного Гамлетом с целью доказательства вины своего отчима, король и все ключевые персонажи драмы распределены на три группы перед сценой. Вот описание этого единственного плана. План начинается с показа Полония, короля Клавдия и королевы Гертруды (1) полным кадром, с одной стороны. Король очень взволнован и Полоний это замечает. Он делает шаг к королю с целью лучше разглядеть его. Камера делает поворот влево (2), чтобы показать Горацио с другой стороны партера. Горацио тоже смотрит на короля. Камера продолжает поворот влево (3), чтобы показать женщину, которая входит, и за ее спиной мы видим другого актера. Мы видим Гамлета на заднем плане, глядящего прямо на короля вне кадра. За ним актриса на коленях (рядом с другим актером) играет на сцене. Теперь камера описывает полукруг, проходя за актерами во время пьесы. Камера (4) проходит за королевой, королем и Полонием. В этот момент на сцене появляется человек и утешает женщину. Два человека в масках входят и уносят труп. Камера (5) останавливается перед Горацио. Его видно на переднем плане справа; актеры - сзади слева. Горацио теперь смотрит влево и делает

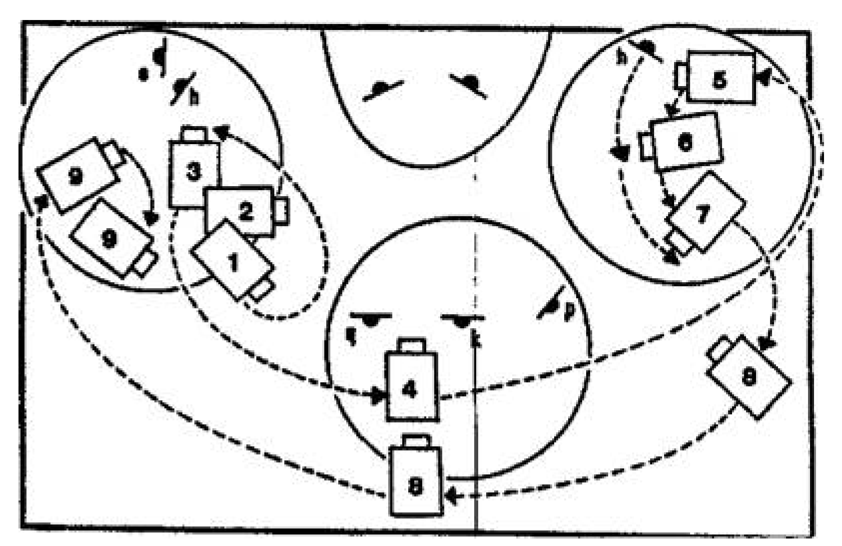
несколько шагов в этом направлении. Камера панорамирует его (6). Гамлет и Офелия видны на заднем плане слева, Горацио все время на переднем плане справа, затем он направляется снова влево, камера панорамирует его с этой стороны. Клавдий и Гертруда кадрируются слева (7). Горацио постоянно остается на переднем плане справа, поворачивает голову к сцене, и камера перемещается по полукругу влево, панорамируя вправо в момент, когда она начинает движение (8).

Она снимает игру актеров в момент их примирения. Камера проходит за Полонием, королем, королевой и в глубине кадра можно видеть двух актеров, показывающих сцену. Все время продолжая движение влево, камера, после того, как она прошла мимо королевы на переднем плане, делает панорамирование вправо (9), кадрируя Горацио на заднем плане, партер в центральной части, а затем останавливается средним планом на короле и королеве в профиль, слева. Король поднимается, очень взволнованный, и подносит руки к глазам.

Как мы видим из описания эпизода, перемещение камеры по полукругу используется дважды в одном плане и в конце каждого полукруга используется панорамирование, подчеркивающее основных персонажей (короля, королеву), за которыми наблюдают другие (Гамлет и Горацио). Действие в центре театральной сцены остается непрерывным на протяжении плана, но внимание зрителя невольно распределяется на три группы основных значимых персонажей.



22.42a



22.42b Схема, показывающая движение камеры; перемещение по полукругу в версии "Гамлета" по Шекспиру, снятой режиссером Лоуренсом Оливье.

ГЛАЗА 23

КАМЕРА НА ПОДЪЕМНИКЕ И ОБЪЕКТИВЫ С ПЕРЕМЕННЫМ ФОКУСНЫМ РАССТОЯНИЕМ

При помощи операторского крана, камеру и все оборудование можно поднять вверх вертикально или дугообразно. В основном, кран используется не для движения камеры, а для съемки статичных планов с высоты, с трудно достижимой точки, куда невозможно проникнуть по-другому, кроме как с использованием подъемника.

ПРОСЛЕЖИВАЕМОЕ ДВИЖЕНИЕ

Операторский кран используется для съемки простых движений и, как правило, плавных. Наиболее часто его используют, если надо проследить за движением актера, который поднимается вверх. Камера на подъемнике снимает актера, например, средним планом в течение всего плана.

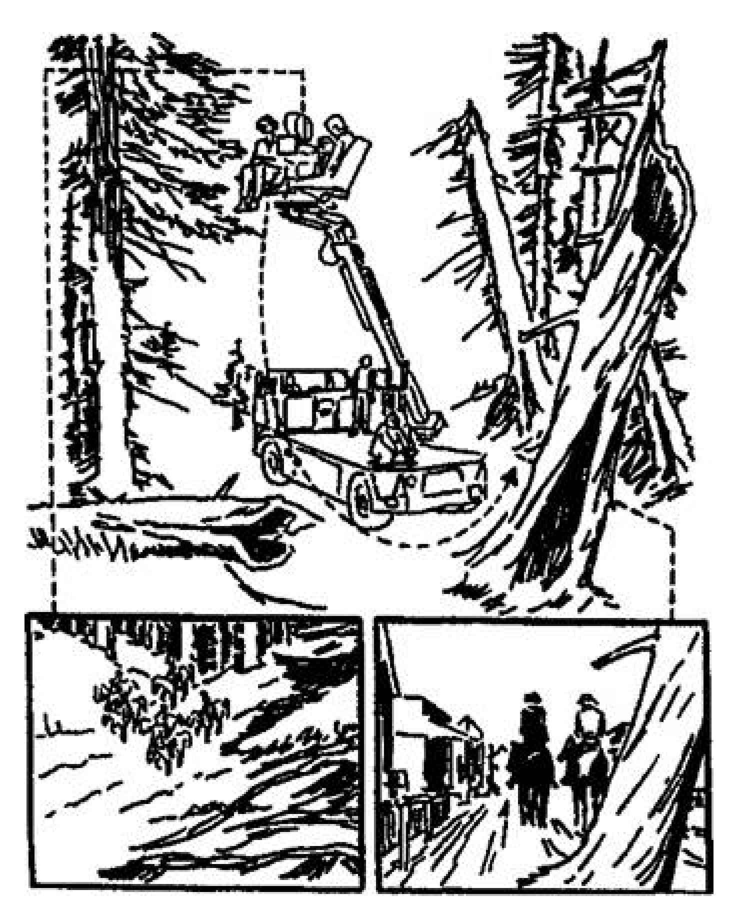
Движения операторского крана позволяют установить некоторую визуальную "пунктуацию" планов или перейти от небольшой группы на переднем плане к более значительной группе в глубине кадра. Такой прием позволяет также эмоционально воздействовать на тон сцены, используя медленные вертикальные движения.

Иногда неожиданный вид с высоты в сцене дает возможность зрителю как бы отойти назад в сюжете и взглянуть на действие более беспристрастным, непредвзятым взглядом.

ДЕТАЛИ НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ДЛЯ ПОДЧЕРКИВАНИЯ ВЫСОТЫ

Если в момент съемки с высоты на переднем плане в кадре сохраняется какой-то значимый предмет или актер, то ощущение высоты у зрителя сопровождается ощущением объемности кадра.

На рисунке 23.1 мы видим группу всадников (план с дистанции), которые направляются на нас.



23.1 Деталь, направленная вертикально и расположенная на переднем плане, удачно подчеркивает ощущение высоты в плане, снятом камерой на подъёмнике.

Камера, на подъемнике, улавливает их на заднем плане. На переднем плане мы видим ветви дерева. Когда всадники приближаются к нам, камера панорамирует их по вертикали сверху вниз. Камера проходит за ветвями деревьев на переднем плане и кадрирует всадников рядом с каким-то строением на дороге.

ВИЗУАЛЬНОЕ СОЕДИНЕНИЕ ДВУХ И БОЛЕЕ ПУНКТОВ СЮЖЕТА

Камера на подъемнике часто используется при съемках сложных сцен, для показа больших групп людей и процессов проведения церемониалов, для визуального соединения различных пунктов сюжета. Камера тогда спускается от более общего к частному, или,

наоборот, переходя от одного центра интереса к другому.

Планы, снимаемые камерой на подъемнике, должны быть очень четко просчитаны. Движение камеры должно совпадать со схемой, дающей оптимальный визуальный эффект. Малейшая ошибка, особенно в использовании покачивающейся камеры, может испортить фильм.

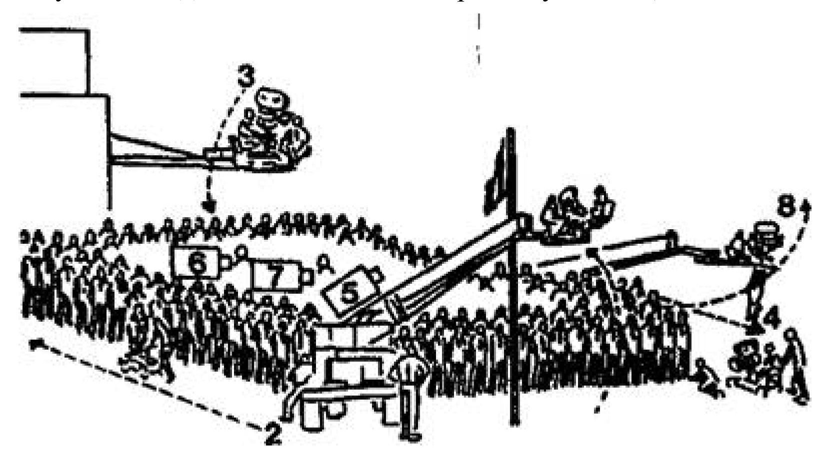
ВКЛЮЧЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ В СТАТИЧНЫЕ СИТУАЦИИ

Планы, снятые камерой на подъемнике в комбинации с трэвеллингом позволяют удачно визуально обработать массовые сцены или статичные ситуации.

Сидней Люмет в своем фильме "Холм" использует следующие планы при съемках сцены, где полк солдат готовится к построению на параде, ожидая командира.

На улице очень жарко и идея сцены - показать дисциплинированность солдат, несмотря на некоторый физический дискомфорт.

Рисунок 23.2 дает план съемки и обработку этой сцены:



23.2 Неподвижная группа людей снимается, исходя из четырех положений камеры (в движении): два из которых - на подъемнике.

План 1. Полным кадром, по рядам солдат. На переднем плане мачта с флагом. Камера постепенно поднимается вверх.

План 2. Размытый трэвеллинг. Камера располагается под углом 3/4 по отношению к солдатам, на высоте их плеч. Она проходит по рядам.

План 3. Дойдя до последнего ряда солдат, камера начинает спускаться. Спускаясь, она почти касается края конструкции на переднем плане, слева.

План 4. Размытый план. Камера очень низко, параллельно солдатам. Кто-то на коленях, они чистят сапоги друг другу. Когда камера прекращает движение, она кадрирует на переднем плане человека, до блеска начищающего сапоги одному из солдат.

План 5. Вертикальное панорамирование снизу вверх рядом с мачтой, на которой развевается флаг.

План 6. Крупный план человека, у которого лицо обливается потом. Он смотрит вправо.

План 7. Крупный план другого человека, он тоже весь в поту. В профиль, вправо.

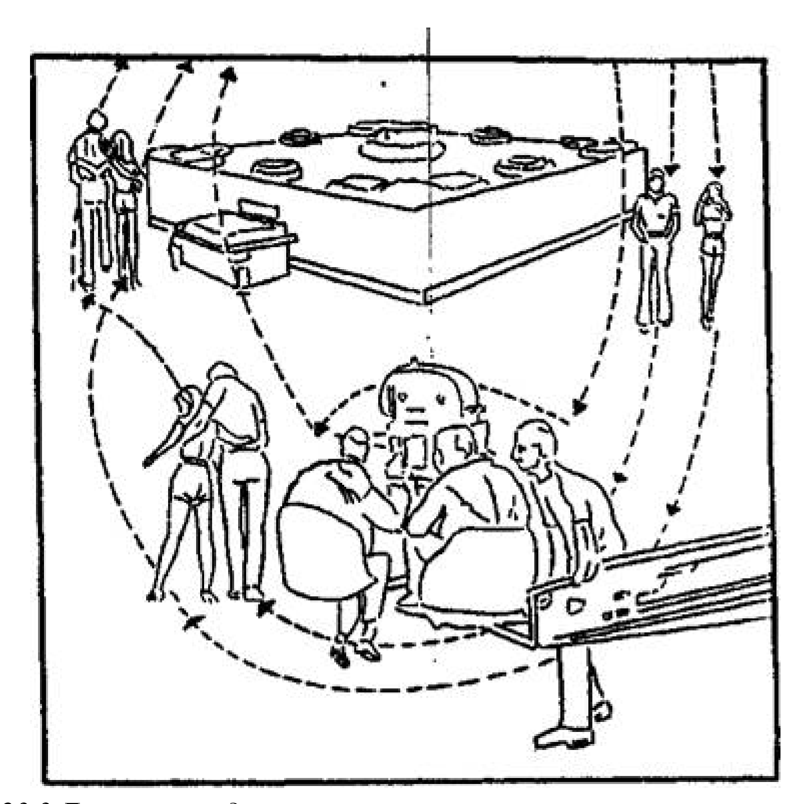
План 8. Крупный план лица третьего человека, обливающегося потом. Левый профиль. Две мухи на щеке у солдата. Камера отходит назад, влево, затем поднимается, кадрируя ряды солдат, спиной, лицом к воротам, где командир садится в автомобиль.

Планы, снимаемые при помощи подъемника, очень хорошо высвечивают общую атмосферу сцены: люди - человеческие существа, находящиеся под гнетом моральным и физическим.

Движения в эпизоде были только движениями камеры, а не актеров. Если бы эта сцена снималась фиксированной, неподвижной камерой, то при состыковке планов были бы очень резкие, чувствительные скачки. Статичное положение больших групп людей и фиксированное положение камеры редко существуют вместе. Противопоставление одного другому дает гораздо больший визуальный эффект на экране .

ВЫДЕЛЕНИЕ ВАЖНОГО ПУНКТА В СЮЖЕТЕ ПАНОРАМНЫМ ДВИЖЕНИЕМ КАМЕРЫ

Часто используют комбинацию нисходящего панорамирования с движением камеры вверх на подъемнике для съемок сцен с замедленным движением или для подчеркивания очень быстрого действия. Этот пример показан на рис. 23.3.



23.3 Движение подъемника в этом примере использовалось с целью подчеркнуть особенность в сцене, переходя от более общего плана (сюжета) к частному.

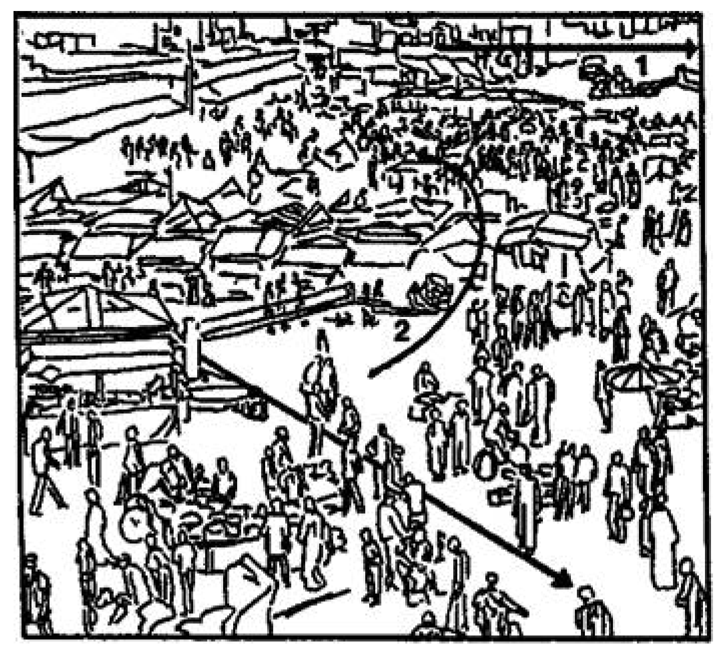
Камера, на высокой точке, кадрирует молодую пару, идущую на нас. Камера плавно спускается вниз, одновременно панорамируя вверх, оставляя актеров в центре кадра. Когда актеры оказываются совсем близко от нас, камера панорамирует их, одновременно перемещаясь на подъемнике. Актеры видны теперь спиной и когда они уходят, камера поднимается вверх, делая панораму вниз, с тем, чтобы сохранить актеров в плане, с паузой, если необходимо, в момент, когда камера оказывается на уровне актеров. Этот момент позволяет актерам выщелить какой-то важный пункт в сюжете, прежде чем продолжить движение.

Основное правило этого приема - переходить от общего к частному, а затем вновь вернуться к общему плану.

Таким образом, на середине плана отобранное, выделенное событие будет подчеркнуто, а затем его участники смогут снова слиться с основной массой.

ПОЛУЧЕНИЕ СИЛЬНОГО, РЕЗКОГО ДВИЖЕНИЯ ДЛЯ СОСТЫКОВКИ ПЛАНОВ В МОМЕНТ ДЕЙСТВИЯ

Когда снимается толпа людей с высоты, то такой план трудно согласовать с контрпланом, когда нет большого движения в сцене (например, люди проходят сквозь толпу). Рассмотрим случай беспорядочного движения толпы, где люди перемещаются в разных направлениях. Так как нет четкой схемы состыковок в движении, то движение операторского крана нам здесь очень помогает (рис. 23.4).



23.4 Неорганизованное движение удачно согласовывается в кадре благодаря съемкам камерой на подъемнике и движению подъемника.

План 1. Общий план. Камера статична, наверху, на платформе подъемника, панорамирует вниз. Мы видим разноцветную беспорядочную толпу людей на рынке.

План 2. Гора фруктов на переднем плане, приближенным планом. Камера поднимается вверх, чтобы показать толпу контрпланом.

При переходе от общего фиксированного плана к приближенному плану в движении проблема состыковки кадров в момент действия легко решается; движение на переднем плане в начале второго плана очень сильное, кроме того движение камеры вверх облегчает согласование двух планов. Движение камеры вверх может комбинироваться с трэвеллингом. Если первый план является планом с

движением (перемещение в противоположном направлении), то только движение камеры обеспечит визуальную связность беспорядочных движений толпы, которые камера снимает.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОПТИЧЕСКОГО ТРЭВЕЛЛИНГА ИЛИ ТРАНСФОКАТОРА

Принципиальная разница между трэвеллингом (движением камеры) по направлению к сюжету и использованием объективов с переменным фокусным расстоянием (трансфокаторов) заключается в том факте, что при травеллинге меняется перспектива сцены (элементы на переднем плане увеличиваются в размерах быстрее чем те, которые находятся на заднем плане), а в эквивалентном плане с использованием телеобъектива все элементы сцены увеличиваются одновременно и равномерно.

Когда трансфокатор в положении телеобъектива, он приобретает все его характеристики: глубина изображения как бы сжимается, и задний план сливается с сюжетами на переднем плане.

Как и при использовании камеры на подъемнике, у трансфокатора масса возможностей и все тонкости его применения еще не до конца эксплуатировались. Подъемник - это платформа, которая может быстро подниматься на любую высоту. А трансфокатор располагает большим разнообразием объективов, которые можно быстро отбирать и удачно применять для съемки соответствующей сцены.

Некоторые объективы с переменным фокусным расстоянием обладают большей гаммой дистанций, чем другие. Обычно, трансфокатор используется в трех базовых ситуациях:

1. Объектив направляется на статичный объект или отдаляется от него.
2. Трансфокатор улавливает объект в движении.
3. Камера перемещается, одновременно используя трансфокатор.

В двух первых случаях камера неподвижна. Эффект трансфокатора - это единственное видимое движение. В третьем случае добавляется движение самой камеры, что может быть панорамой, трэвеллингом, либо обоими вместе в комбинации с трансфокатором.

СКОРОСТЬ МАНИПУЛЯЦИИ ТРАНСФОКАТОРОМ

Медленно трансфокатор обычно используется для движения на экране туда-обратно с постоянной скоростью. Быстро трансфокатор используется для эффекта шока на экране. Получается резкий обрыв в момент остановки. Резкое начало движения и медленное заключение

более приятны для взгляда, но начало должно быть захватывающим.

Комбинация медленно-быстро-медленно для использования трансфокатора кажется идеальной. Совсем необязательно использовать всю гамму фокусных расстояний объектива. Очень короткие движения трансфокатора, как правило, более эффективны. Быстрые движения трансфокатора обеспечивают визуальную пунктуацию, которая выделяет избранный объект, практически исключая все остальное. Можно также подчеркнуть реакцию актера, крик например, либо что-то частично спрятанное за оболочкой: дуло ружья, направленнаго на камеру, молчаливого свидетеля на заднем плане, который при помощи трансфокатора оказывается на переднем плане, где его реакция подчеркивается.

Медленное движение трансфокатора, который приближает нас к глазам, полным слез, создает интимную атмосферу и способствует тому, что зрителю кажется, будто он сам присутствует в сцене.

Трансфокатор может подчеркивать движение персонажа. Одновременно с переменой фокусного расстояния, движется персонаж. Движение самого актера вызывает движение объектива камеры (рис. 23.5).



23.5 Движение актера вызывает оптический трэвелпинг объектива камеры. Это увеличивает или уменьшает размеры актера на экране.

В начале плана актер А виден в профиль, слева. Он что-то ищет. В момент, когда он поворачивает голову к нам, трансфокатор движется назад, чтобы подчеркнуть наличие предмета на переднем плане.

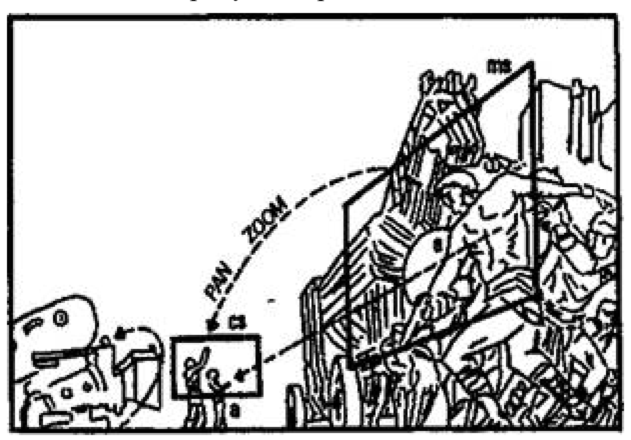
Движение тела может вызывать использование трансфокатора. Человек идет на камеру. Трансфокатор, в положении телеобъектива, кадрирует его приближенным планом. Трансфокатор отходит назад постепенно вместе с человеком, который идет вперед, сохраняя его на уровне приближенного плана. Это движение оптического удаления похоже на физический трэвеллинг, но результаты его иные. Другая

возможность, где направление движения противоположны: трансфокатор двигается на актера, который идет прямо на нас, а затем останавливается вместе с актером.

КОМБИНИРОВАНИЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТРАНСФОКАТОРА И ПАНОРАМЫ

Использование трансфокатора может быть скомбинировано с вертикальным или горизонтальным панорамированием. Например, короткая панорама, сопровождающая актера, который идет прямо на нас, может начинаться со среднего плана одного из актеров и заканчиваться приближенным планом двух актеров, с использованием трансфокатора.

На примере (рис. 23.6) мы видим, что расстояние, пройденное актером, было очень коротким, и трансфокатор использовал лишь часть имеющейся гаммы фокусных расстояний.



23.6 Трансфокатор может быть использован в комбинации с *вращениями камеры. Получается интересный эффект.*

Поворот головы, приближенным планом, может сниматься панорамным движением камеры, к которому добавляется использование трансфокатора. На рисунке 23.7 мы видим актера А, спрятанного за колонну восточного замка, он кадрирован приближенным планом.



23.7 Актер, который поворачивается или идет, оправдывает использование трансфокатора либо панорамного плана, когда камера должна перейти от одного актера к показу второго.

Он смотрит вправо, внезапно слышит страшный шум, идущий из-за кадра, и поворачивает голову вправо. Камера начинает вращение, снимая движение головы актера, и продолжает вращаться вправо, панорамируя замок и сад.

В момент, когда камера медленно панорамирует сад, используется трансфокатор, который останавливается, кадрируя средним планом актера В, спрятавшегося за статуей, с ножом в руке.

Панорамное движение в комбинации с движением трансфокатора вызывают иллюзию движения (трэвеллинга) по саду от одного центра интереса к другому, тогда как камера просто поворачивается вокруг своей горизонтальной оси.

При панорамировании по полукругу в комбинации с движениями трансфокатора вперед или назад возникает дугообразное движение,

дающее хорошее изображение на экране пейзажей, зданий, либо интерьеров зданий. Движение одного актера, который идет из одной зоны в другую, тоже может быть снято этой техникой - комбинацией панорамирования и использования трансфокатора.

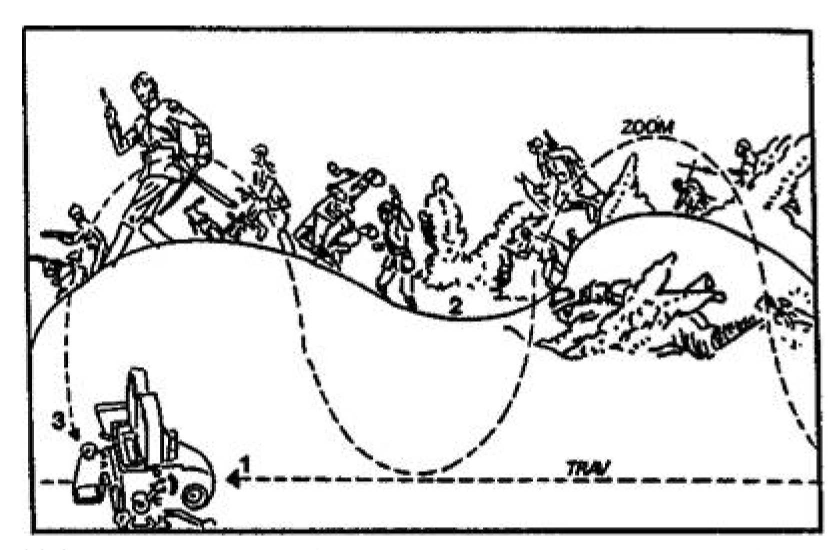
В предыдущей главе мы давали пример, в котором комбинация панорамы и трансфокатора использовалась для съемки извилистого пути актеров. Камера поочередно панорамировала два сюжета. Микеланджело Антониони использовал такой прием с целью показать субъективный взгляд основного актера, рассматривающего две фотографии. Камера кадрировала одну из фотографий одно мгновение, затем панорамировала в сторону, ко второй фотографии, затем при помощи трансфокатора фиксировала эту вторую фотографию, вновь панорамируя обратно к первой, затем при помощи трансфокатора давала приближенный план первой фотографии. Когда камера еще раз панорамировала ко второй фотографии, следовал крупный внешний план, которым заканчивался эпизод. Режиссер Марио Камю в фильме "Диган Ло", показывая испанского певца Рафаэля при интерпретации одной из его песен использовал тот же эффект с трансфокатором, переходящим от актера к его отражению в пяти зеркалах, расположенных за его спиной.

ВЕРТИКАЛЬНОЕ ПАНОРАМИРОВАНИЕ, ИСПОЛЬЗУЮЩЕЕ ЭФФЕКТЫ ТРАНСФОКАТОРА

Вертикальное панорамирование и движение трансфокатора назад под большим углом часто используются для съемок планов ситуаций. Приближенный план участка реки сменяется планом полным кадром, где видна, например, река и мост над ней.

ТРЭВЕЛЛИНГ С ЭФФЕКТАМИ ТРАНСФОКАТОРА

Если камера перемещается по прямой линии, то может возникнуть такая ситуация, где используется тройное движение: движение камеры, приближение или отдаление при помощи объектива и движение актеров. Такая ситуация представлена на рисунке 23.8.



23.8 Движение трансфокатора (вперед и назад) в комбинации с трэвеллингом по прямой линии: снимается волнообразное движение актера. Три типа движения используются одновременно (камеры, актеров, объектива).

Сцена протекает на поле сражения, где очень много естественных препятствий: ям, кустов, колючей проволоки. Солдаты движутся справа налево. Раздаются многочисленные выстрелы, взрывы бомб; потери велики. Командир приказывает двигаться вперед и камера движется на том же уровне с постоянной скоростью. Сцена снимается общим планом.

Во время трэвеллинга камера использует трансфокатор, направленный на командира, показывая его средним планом. Камера фиксирована на нем несколько секунд, затем использует трансфокатор назад, чтобы вернуться к общему плану поля сражения. Она остается на уровне общего плана (под самым большим углом) некоторое время, затем вновь использует трансфокатор, приближаясь к командиру. Эта операция проделывается несколько раз. И люди, и камера постоянно продолжают движение влево; все время раздаются взрывы, люди падают, толкают друг друга.

Три определенных типа движения используются в этой сцене: горизонтальный трэвеллинг по прямой линии; извилистый, волнообразный путь солдат; приближение и удаление объектива во время движения камеры.

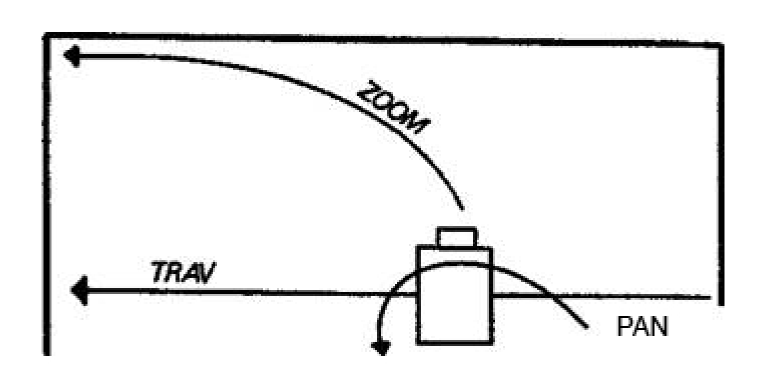
Эта комбинация была с большим успехом использована в фильме Стэнли Кубрика "Дороги славы".

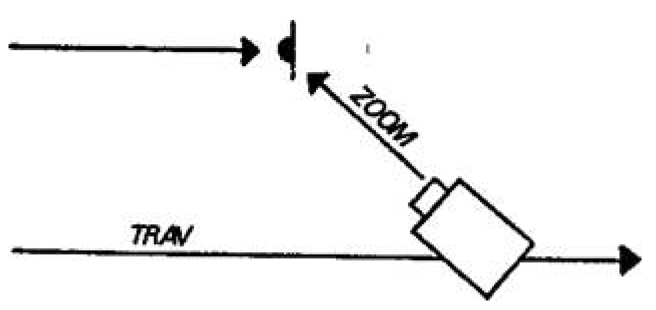
Когда камера перемещается и вращается, одновременно используя трансфокатор, то складывается впечатление легко преодолимого препятствия. Трэвеллинг и панорамирование маскируют использование трансфокатора и делают его почти незаметным, если движения трансфокатора достаточно медленные.

Комбинация трэвеллинга и трансфокатора может производить на экране ошеломляющий визуальный эффект, если направления этих движений противоположные. Если камера отходит назад и одновременно используется трансфокатор вперед, например в коридор, то получается странное несоответствие между расстоянием и размерами предметов. Альфред Хичкок использовал этот эффект в своем фильме "Головокружение" для того, чтобы вызвать такое ощущение, когда Джеймс Стюарт наверху колокольни смотрит вниз на лестницу.

Другой тип острого ощущения, но менее ошеломляющего, получается, когда камера направлена на 3/4 к группе, отходит назад на всей скорости и делается движение трансфокатора к актерам.

В фильме "Доктор Живаго" Дэвид Лин использует такой прием несколько раз в батальных сценах. На рисунке 23.9 показаны эти приемы.





23.9 Использование трансфокатора во время панорамного плана и движения камеры (трансфокатора вперед, а движение камеры назад); движение вперед, трансфокатор - назад; актер и камера движутся параллельно (в одном направлении), трансфокатор - по диагонали.

СЪЕМКА ТРАНСФОКАТОРОМ ЧЕРЕЗ ПРЕПЯТСТВИЯ, НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ

Предметы неправильной формы, как например, спинка стула, серия колец, либо любой другой предмет могут быть кадрированы на переднем плане во время плана с использованием трансфокатора.

Когда трансфокатор функционирует как широкоугольник, то передний план и задний план будут в фокусе, но когда трансфокатор оказывается в положении телеобъектива, то предметы на переднем

плане будут постоянно размываться и основное внимание сосредоточится на предмете, на который направлен телеобъектив.

Интересный эффект получается, когда предмет или предметы на переднем плане сами находятся в движении, особенно в повторяющемся движении.

ГЛАВА 24

СЦЕНЫ С АКТИВНЫМ ДЕЙСТВИЕМ

Без «сцен с активным действием» кинопродукция не достигла бы такого уровня коммерциализации, на котором она находится сейчас. Эффективное использование таких эпизодов восходит еще к азам кинематографического языка, т.е. к действию и противодействию, а также к параллельному монтажу.

Действие, показываемое в таких эпизодах, должно быть понятным для зрителя в любой из моментов. Нельзя показывать зрителю серию случайно сконструированных фрагментов. Необходимо четко выстраивать историю, развивающуюся на экране. Это зависит от продуманности мотивов и тщательности обработки деталей. Развитие истории базируется на серии происшествий трех типов - погоня (преследование), драка или бой, сопротивление какому-то механизму и несчастный случай.

Преследование может быть в различных формах. Главное действующее лицо может быть преследуемо злоумышленниками. Главный персонаж может владеть какой-либо информацией, нужной им. Ситуация может быть и обратной. Основной персонаж преследует злоумышленников. Силы их могут быть равны, либо совсем неравны. Когда либо та, либо другая сторона попадает в положение, которое невозможно избежать, то члены этой группы должны быть в состоянии выйти из возникшей ситуации сами, своими силами. Нельзя подстраивать сюда несчастный случай или какое-то совпадение, должен быть логический выход. Они должны решать свои проблемы при помощи каких-либо элементов, логически выстроенных, человеческих либо материальных. Преследование может быть просто бегом, может быть на лошади (верблюде, слоне), при помощи каких-либо транспортных средств (машина, самолет, пароход и т.д.). Во всех случаях логика должна соблюдаться.

Насчитывают несколько категорий физической борьбы. Противники могут бороться между собой врукопашную или при помощи оружия, старинного или современного. Человек может вступать в борьбу с животным или машиной. Спор может распространиться на группу людей и превратиться в общую драку. Бой

возникает тогда, когда силы противников весьма значительны. Обработка сцены определяется категорией противодействия: бой должен быть организован поэтапно. Нужно сделать план каждой ситуации такой сцены и тщательно продумать его прежде, чем снимать. Интрига должна быть настолько тщательно поэтапно выстроена, иначе весь интерес ее может разрушиться.

Механизм создания атмосферы начинающейся катастрофы, которая может произойти в любой момент из-за ошибки кого-то или неловкости действия, нагнетение чувства опасности использовались на экране бессчетное число раз. Перемещение опасного элемента от кадра к кадру, что вызывает ожидание трагедии в любой момент - прием второй категории. Механизмы, вызывающие тревогу, относятся уже к третьей категории. Если сюда еще добавляется лимит времени, то опасность увеличивается и интерес зрителей тоже.

Несчастные случаи в кино могут быть как реальными, так и разыгранными. Как правило, это бывают аварии на дорогах, железнодорожные или авиационные катастрофы. Реальные трагедии могут быть заранее засняты оператором и включены затем в фильм. Такие катастрофы снимаются обычно одним планом, так как съемки их производились без всякой подготовки и являются продуктом профессиональной удачи оператора.

Воссоздание трагедии специально на экране более зрелищно, так как ее можно представить несколькими планами, что дает возможность посмотреть на событие с различных точек зрения, выделить некоторые аспекты и детали этого события. Специально обученные каскадеры могут создавать удачные зрительские эффекты, делать трюки. Даже простая манипуляция с камерой может сделать так, что, например, машина окажется на экране перевернутой. Гоночная машина или моторная лодка направлены по диагонали к камере, которая следует за ними и панорамирует их. Когда машина или лодка заполняют собой кадр, камера внезапно переворачивается; на экране получается изображение перевернутой машины или лодки. Два фактора должны учитываться при такой съемке. Первый состоит в том, что ниша горизонта не должна быть видна в кадре, иначе эффект будет испорчен. Если линии горизонта нет, то зритель воспринимает это резкое движение как движение машины, а не камеры. И второй фактор: камера должна производить вертикальное панорамирование в противоположном направлении, чем движется машина. Это меняет направление машины в кадре.

СТАНДАРТНЫЕ ФОРМУЛЫ

Правила, коротко перечисленные ниже, доказали в течение уже многих лет свое право на существование при съемках сцен с активным действием.

Диалог тормозит действие. Зритель здесь для того, чтобы смотреть и видеть самому, а не для того, чтобы слушать, что произойдет. Короткие и четкие фразы, произносимые противниками - достаточное объяснение.

Диалог может использоваться лишь как пауза в действии, чтобы дать зрителю возможность передохнуть. Возобновляющееся действие мгновенно овладевает вниманием зрителя, слегка рассеянным паузой. Во время паузы некоторые словесные объяснения могут служить освещению непонятных пунктов сюжета.

Пауза в действии может быть физического порядка. Например, для того, чтобы дать возможность борющимся перевести дух перед решительной схваткой. После интенсивного боя борющиеся стороны расходятся, чтобы оценить свои силы и силы противника. Внезапно они вновь бросаются друг на друга и наносят сокрушительные удары, завершающие бой. Эпизоды с боем, дракой выстраиваются очень медленно, а разворачиваются на экране очень быстро.

Когда происходит борьба с каким-то механизмом, то сначала должны быть представлены эти механизмы, машины, затем идентифицированы те, кто будет оказывать сопротивление им. Некоторые из этих данных могут быть представлены только визуально, без объяснений (или с частичными объяснениями) их применения во время эпизода. Могут быть многочисленные включения во время такого эпизода, особенно, в моменты наивысшего напряжения. А в конце - либо победа, либо окончательное поражение. Вероятность того или иного исхода не должна фиксироваться, кроме тех случаев, когда сцена заканчивается юмористически.

Исход преследования тоже не должен угадываться зрителем. Количество препятствий должно быть приблизительно равным для преследователя и преследуемого, что должно вызывать сомнение в исходе.

Есть еще вариант двойного преследования. Преследователь гонится за своей жертвой и оба они, в свою очередь, подвергаются преследованию третьего лица. Если двое первых не знают о присутствии третьего, то исход преследования зависит от поведения последнего. Если две различные группировки преследуют основного героя, то опасность удваивается. Интерес возникает тогда, когда пути этих двух группировок сходятся.

Некоторые эпизоды с дракой, стычками, столкновениями могут использовать различные уловки, ухищрения для замедления действия. Специальное оружие, держащееся в секрете и в неожиданных местах, внезапно возникающее - прием, который часто используют в шпионских фильмах.

Эпизоды с активным действием не должны быть очень длительными на экране. В них могут быть введены юмористические сцены для разрядки атмосферы напряжения.

СУБЪЕКТИВНЫЙ ВЗГЛЯД

Конфликты физического порядка могут быть представлены на экране как бы взглядом со стороны - объективно или субъективно -как будто смотрит один из актеров на другого, с использованием объективов с различным фокусным расстоянием.

Что касается "объективного" (безличного) взгляда на сцену, то камера исследует каждого актера и каждую ситуацию, не выделяя чью-либо точку зрения или чье-то отношение к происходящему. Все факты представлены взглядом со стороны, извне. Зритель остается сторонним наблюдателем и от него не требуется эмоционального личного участия в сцене.

В другом случае, действие может быть представлено "субъективно", т.е. глазами основного персонажа и его отношением к ситуации. Серия планов, показывающих реакцию и отношение актера к происходящему, включена в эпизод. При этой технике показывается актер приближенным планом в фас, и такие планы сменяются общим планом того, за чем он наблюдает. Его участие и значение в действии может быть активным или пассивным.

Отношение актера рассматривается как пассивное, когда он просто остается свидетелем события и наблюдает за ним, не имея желания удалиться, самоустраниться.

Пример такой съемки дает нам роль, сыгранная Джеймсом Стюартом в фильме Альфреда Хичкока "Окно во двор". Действие, происходящее во внутреннем дворике здания, наблюдается зрителем под углом зрения этого актера.

Ситуация, в которую актер вовлечен сам, делает его участие активным. В таких сценах, так как действие определено, используется параллельный монтаж планов и съемка силуэта центрального актера, приближенным или крупным планом в фас, тогда как его противники даны с расстояния или размытыми.

Когда все вовлечены в борьбу, они показываются полным кадром,

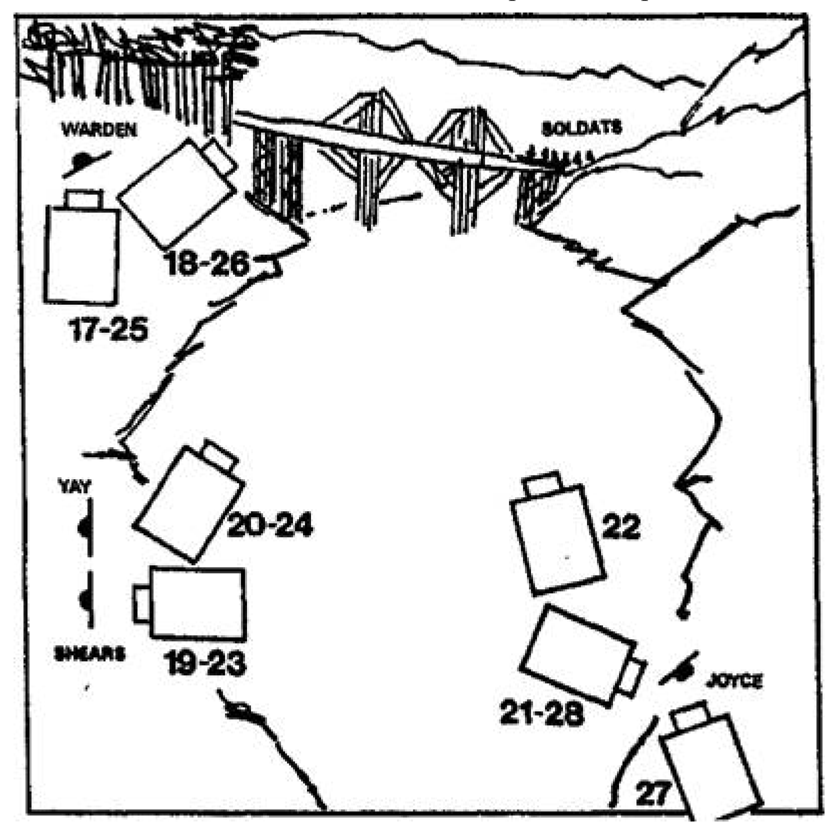
где мы их видим вместе ("объективный" взгляд), а затем возвращаемся к "субъективному" взгляду, как в предыдущих кадрах. Таким образом, визуальный акцент опять ставится на основном персонаже. Центральный актер не должен быть виден на переднем плане во время плана ситуации, потому что такой план выражает субъективную точку зрения иного лица, исключая таким образом, активность основного актера. Центральный актер не должен быть виден под углом зрения его противника.

Субъективный подход, который заключается в том, чтобы представлять сцену под углом зрения основного персонажа, заставляет зрителей воспринимать действие глазами актера. Такая техника эффективна не только для сцен с активным действием. Она хороша и сама по себе, так как позволяет показать эмоциональность драматической сцены, где основную роль играет диалог. Основной актер говорит с другим, одновременно выполняя еще одну задачу: "субъективной" съемкой дает возможность зрителю прочувствовать ситуацию на экране. Если режиссер имеет возможность обогатить диалог за счет различных кинематографических средств, сцена получается более насыщенной.

Очень важно при этой технике сохранить эмоциональную насыщенность в момент, когда основной актер перемещается на сцене. В предыдущих объяснениях, касающихся "субъективного" подхода, мы отметили, что основной актер в том случае, когда его глазами мы представляем и видим действие на экране, сидит или стоит. Если ему нужно переместиться из одной части кадра в другую, не обрывайте кадр слишком быстро - дайте актеру пространство для движения, Иначе вы рискуете снять напряжение сцены. Когда он перемещается, используйте такую же кадрировку, как и при фиксированном плане, только при помощи панорамирования или трэвеллинга. Таким образом, эмоциональное напряжение сохранится. Не старайтесь дать новый план полным кадром только потому, что у вас появилась такая возможность. Если вы это сделаете, то подход перестанет быть "субъективным", он станет "объективным" и сцена окажется не такой цельной.

Такой "субъективный" подход съемки прекрасно применим и может использоваться для маленьких групп, распределенных по разным местам площадки. Вот пример, взятый из фильма Дэвида Лина "Мост над рекой Квай". В последней части фильма есть сцена, где группа пленных английских солдат пересекает мост при переходе из одного места дислокации на другое. За ними из трех различных

позиций наблюдает другая группа людей, которые решили взорвать мост. Рис. 24.1 показывает положение актеров и камеры.



24.1 "Субъективный" метод съемки может быть применим и для групп, распределенных по разным местам. Пример из фильма "Мост над рекой Квай".

План 17. Средний план с низкой точки Вердена (Джек Хоукинс). Он возле скалы, смотрит вправо за кадр. Рядом с ним молодая девушка, таиландка. Верден поднимает бинокль и смотрит (92 кадра).

План 18. Экран разделен на два круга в форме бинокля (изображение того, что видит Верден в свой бинокль). Мы видим мост. Пленники подходят к мосту (189 кадров).

План 19. Средний план Шеарса (Вильям Холден) и Уэй (Шахрабаду) позади скалы. У них пулеметы. Они смотрят за кадр, вправо (57 кадров).

План 20. Общий план моста виден с позиции этих двух человек. Пленники почти достигли моста (141 кадр).

План 21. Средний план Джойса (Джефри Хорн). Он лежит на земле, спрятавшись за скалу. Смотрит за кадр влево. Отползает немного влево

и камера панорамирует его (130 кадров).

План 22. Под этим углом зрения мы видим мост общим планом. Солдаты подходят к середине моста (164 кадра).

План 23. Приближенный план Шеарса и Уэй. Та же визуальная ось, что и в плане 19 (71 кадр).

План 25. Средний план Вердена, как в плане 17. Он держит бинокль в руках, смотрит вправо (за кадр), без бинокля (96 кадров).

План 26. Полным кадром виден сверху мост. Несколько деревьев на переднем плане. Английские солдаты проходят по мосту, насвистывая песенку "Полковник Божей" (99 кадров).

План 27. Полным кадром Джойс на переднем плане, спиной к нам. Река и мост видны вдалеке. Пленные все еще идут по мосту (90 кадров).

План 28. Средний план Джойса (как в плане 21). Он поднимается и направляется влево. Камера панорамирует его (156 кадров).

Используемая техника проста. Первое место съемки представлено приближенным планом. Затем план, где виден актер, располагающийся в интересующем нас месте. Это общий план, где разворачиваются основные события. Второе и третье места съемки последовательно представлены в той же манере. Получается так, что основное развитие представлено на экране с различных углов зрения. Существует и другой вариант. Центральное действие, которое наблюдается с различных точек, вдруг неожиданно становится доминирующим. Мы приближаемся к основному действию и воссоздаем его, наблюдая за ним с его собственного центра интереса. Такой подход может быть использован в качестве визуальной схемы эпизода. Вот следующий пример.

Человек с ружьем в руках прячется в лесу. Мы его видим приближенным планом.

Леопард медленно движется по тропинке, мы видим его общим планом. По мере приближения к переднему плану становится видно козу, привязанную к столбику.

Второй человек с карабином прячется на дереве. Мы видим его снизу, с земли, приближенным планом.

Под тем же углом зрения виден приближающийся леопард (план с дистанции). Коза видна в правом углу, несколько ниже.

Приближенный план леопарда. Камера находится на уровне его головы, когда он идет на камеру. Затем леопард останавливается, глядя прямо перед собой. Под углом зрения леопарда коза видна вдалеке (план с дистанции), привязанная к столбу, прямо на дороге, по которой он идет. Первый охотник виден приближенным планом, наблюдает.

Под углом зрения первого охотника мы видим леопарда вдалеке,

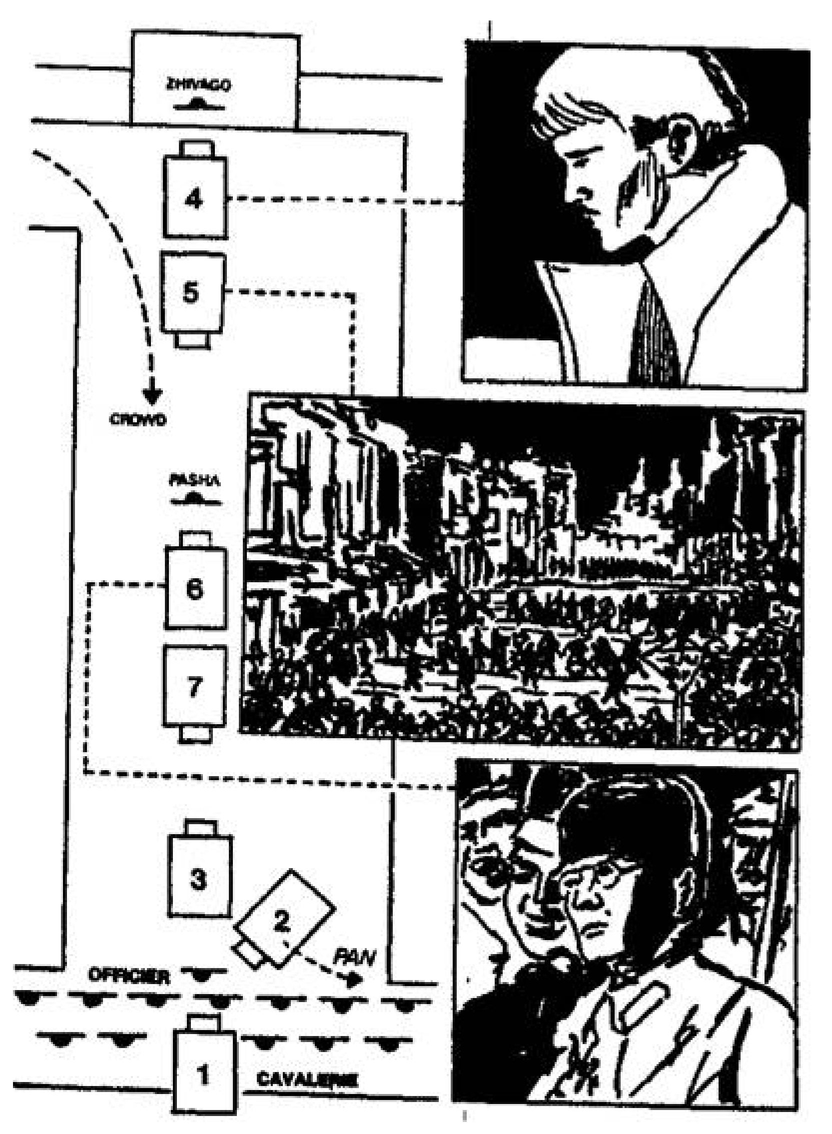
движущимся прямо по дороге по направлению к козе (план с дистанции). Второй охотник дан приближенным планом. Он смотрит вниз. Под углом зрения второго охотника леопард внизу движется по направлению к своей жертве.

Средний план: леопард идет на камеру и останавливается. С точки зрения леопарда коза видна полным кадром.

Вдруг леопард рванулся влево и устремился к своей жертве на заднем плане. Вид сверху (под углом зрения второго охотника). Леопард мчится к жертве. Внезапно он падает в яму, закрытую ветвями (ловушку, приготовленную для него).

Мы видим, как леопард, сначала показанный под углом зрения одного и второго охотников, непрерывно движется к собственному центру интереса (коза, привязанная к столбу). Схема эта повторяется два раза в эпизоде до развязки действия. Следующий момент, который мы рассмотрим, это - "субъективные" подходы, которые перемещаются, меняются в процессе эпизода достаточно произвольно. Вместо того, чтобы подчиняться точной схеме, которая повторяется в процессе эпизода (что было в двух предыдущих примерах), углы зрения, под которыми мы видим действие на экране, подчиняются лишь эмоциональной стороне развития событий. Эпизод, который мы опишем в качестве примера, взят из фильма Дэвида Лина "Доктор Живаго". Здесь используются три различных угла зрения в процессе эпизода.

Рисунок 24.2 показывает план расположения камеры на съемочной площадке.



24.2 Если углы зрения меняются произвольно, а не выстраиваются по четкой схеме, то это значит, что они подчинены лишь эмоциональной линии развития сюжета.

План 1. Ряд всадников, спиной, смотрит на пустую улицу перед ними. Слышна музыка, доносящаяся с угла этой улицы.

План 2. Приближенный план офицера, он смотрит вправо.

План 3. Пустая улица (под углом зрения офицера). Чуть позже появляется толпа людей с угла улицы.

План 4. Живаго появляется на балконе своего дома, идет на нас, смотрит с балкона влево за кадр.

План 5. Под его углом зрения, с высоты, мы видим толпу внизу, которая поворачивает с угла улицы и уходит дальше (в верхнюю часть кадра).

План 6. Паша идет на нас, управляя музыкантами.

План 7. Общий план. Всадники заполнили собой всю улицу.

План 6. Паша приближенным планом. Толпа нервно отходит в сторону.

План 7. Общий план всадников. Скорость их движения увеличивается по мере приближения к нам.

План 6. Приближенный план Паши. Народ за ним в панике, люди разбегаются.

План 7. Общий план. Всадники скачут на всей скорости.

План 6. Приближенный план Паши. Народ разбегается.

План 4. Приближенный план Живаго. Он поражен тем, что происходит.

План 5. Под углом зрения Живаго, с высоты мы видим общий план толпы, разбегающейся в разные стороны.

План 4. Приближенный план Живаго.

План 5. Общий шок, увиденный сверху глазами Живаго.

В сцену включены три ключевых персонажа. Они и вводят зрителя в курс и развивают эмоциональный настрой сцены. Офицер кавалерии сначала использован с тем, чтобы своими глазами представить нам толпу, движущуюся по улице еще до разгона. Затем представлен Живаго, занимающий позицию стороннего наблюдателя. Его глазами мы можем видеть удачную перспективу, вид сверху. Затем Паша (это - взгляд изнутри толпы) - единственный человек, которого можно узнать в толпе, позволяющий нам увидеть движущихся всадников и почувствовать ужас положения. В момент, когда паника в толпе усиливается, мы вновь глазами Живаго можем видеть это общим планом с наибольшей перспективой.

ПЯТЬ ПРИЕМОВ ВИЗУАЛЬНОГО ВЫДЕЛЕНИЯ ДЕЙСТВИЯ

Пять следующих кинематографических приемов позволят нам визуально выделить, подчеркнуть действие на экране.

1. Комбинированная съемка камерой с движения и фиксированной камерой дает наилучший вариант представления на экране сцен с преследованием или таких эпизодов, где нужно показать бегущую толпу, группу людей.

Приближенные планы сюжетов даются с фиксированных позиций камеры. Статичный план предшествует плану с движения, и эта формула постоянно повторяется с использованием нужного количества пауз. Вот пример.

> Общий план улицы, с высокой точки. Пара убегает, описывая в кадре дугу сверху вниз и уходя из кадра.
>
> Средний план этой пары. Камера отходит назад.
>
> Общий план. Пара, маленьким изображением, в центре улицы бежит по направлению к нам.
>
> Средний план пары. Снова камера отходит назад, показывая их в фас.
>
> План с высокой точки, полным кадром. Пара подходит к нам и останавливается на переднем плане. Они оглядываются вокруг и разбегаются в разные стороны.

Планы в движении могут быть иногда неровными (камера в руках у оператора). Они должны, в таком случае, быть недолгими (не более 5 секунд). Такое неровное движение может добавить эмоциональности в сцену с преследованием.

2. Использование нескольких действий внутри одного фиксированного плана может стимулировать интерес сцены.

Несколько слоев видимости перед камерой могут быть применены для схем действия, которое отходит или приближается к камере. Действия могут разворачиваться постепенно или совершенно неожиданно и резко.

Пример: передний план, слева индеец, нагнувшись, виден полным кадром; вынимает стрелу и запускает в солдата на лошади, который входит в кадр справа, в глубине. Солдат падает, а лошадь продолжает движение (к нам), выходя из кадра слева. Второй солдат, пешком, входит в кадр справа и мгновенно вонзает нож в грудь индейца. Индеец падает. Между солдатом (без лошади) и камерой неожиданно возникает второй индеец на лошади и бросает копье в солдата. Индеец выходит из кадра справа, солдат падает. На переднем плане, справа, третий солдат и индеец катаются по земле, сцепившись врукопашную. Индеец продвигается вперед и вонзает нож в солдата (несколько ударов ножом). Все действие на экране разворачивается последовательно, ритм сцены не меняется, действие прогрессирует с заднего плана на передний. Сцена взята из фильма Рауля Уолша.

3. Жестокость одного удара может быть подчеркнута, если он снимается двумя планами.

Удар кулаком или ногой может быть представлен на экране более

выразительно, если он снят двумя планами. Первая часть движения снимается средним планом, а последняя - завершающая часть движения - приближенным планом по той же визуальной оси. Когда такая сцена снимается, то проигрываются два полных удара, а позже монтируется так, как это описано выше. Во втором плане камера может остаться в неподвижном положении (в этом случае актер, который получает удар, отлетает за кадр), либо мы можем сделать вращение камеры и показать актера, получившего удар, в момент падения. Момент преодоления какого-либо препятствия снимается таким же образом.

> Грузовик едет по дороге и направляется к деревянным воротам изгороди. Действие представлено общим планом. Машина движется в кадре слева направо.
>
> Полным кадром ворота. Грузовик появляется в кадре слева и подъезжает к открывающимся воротам.
>
> Контрплан полным кадром. Изнутри двора мы видим ворота с внутренней стороны. Грузовик проезжает в ворота и уходит из кадра справа на всей скорости.

Здесь для съемок, по понятным причинам, необходимы три камеры.

4. Действие, которое может происходить между камерой и группой дерущихся людей, должно заполнять собой паузы между основными событиями.

Это несколько отвлечет внимание в момент, когда мы стараемся проследить за действием. Если люди, которые дерутся, принадлежат к более значительной группе людей, вовлеченных в борьбу, сражение на большой территории, то мы можем вводить в кадр других бойцов, перемещающихся между камерой и основными персонажами (используется длиннофокусный объектив, бойцы с переднего плана отбрасываются назад). Люди, которые пересекают кадр между камерой и основными персонажами, могут быть на лошади, пешком, в машине. Они не должны слишком долго оставаться на переднем плане. Движение необязательно должно происходить в одном направлении: люди могут приходить и уходить в разные стороны в кадре.

Если драка происходит только между двумя людьми, то свидетели могут стоять прямо перед камерой, лицом к дерущимся.

Есть еще один вариант съемки - использование на переднем плане вместо людей каких-либо животных, которые перемещаются между камерой и основными персонажами. Камера съемкой с низкой точки, таким образом, подчеркивает основное действие. Может так же

использоваться для этой цели машина в движении (например, огромное колесо, быстро вращающееся на переднем плане). Могут быть использованы и любые статичные предметы неправильной формы. Они занимают передний план в момент, когда камера панорамирует или движется, прослеживая группу дерущихся людей, таким образом, что эти статичные предметы пересекают кадр, когда камера перемещается.

5. Когда снимается битва, сражение на большой площади, то массовые сцены обязательно должны перемежаться со сценами с активным действием, где герои вовлечены в борьбу между собой.

Эта общая схема съёмки - переход от общего к частному и наоборот. Таким образом, основные персонажи оказываются вовлеченными в общую борьбу, а их действия в этой борьбе ощущаются сильнее показом различных деталей. Классовые сцены и сцены, где показаны только основные герои, должны быть одинаково проработаны по отношению к общему, центральному действию.

Второстепенные интриги должны быть сняты таким образом, чтобы эпизоды были интересны сами по себе, и не слишком мешали развитию основного сюжета.

КАК ДОСТИЧЬ ВЕРШИНЫ ВИЗУАЛЬНОЙ ИНТЕНСИВНОСТИ

Все сцены, где неизбежен жестокий конец, грубая развязка, а зритель ощущает такую возможность, могут быть выстроены небольшими планам: легкими штрихами, дающими действие до самой развязки. Они могут быть выстроены по двум принципам: 1) произвольно сокращая планы, предшествующие катастрофе; или 2) прогрессивно сокращая планы, которые четко составляют лишь наиболее острый момент основного действия. Различные темы рассказа даются параллельно, показывая реакцию и состояние людей до катастрофы. Возьмем пример, резюмирующий такой прием, из эпизода фильма Роберта Олдриджа.

План 102. Американским планом Фрэнк Синатра. Он сидит на сидении кучера дилижанса. Правой ногой он прижимает тормозной рычаг (21 кадр).

План 103. Крупный план его правой ступни, нажимающей на тормозной рычаг (22 кадра).

План 104. Крупный план тормоза, нажимающего на колесо движущегося дилижанса (32 кадра).

План 105. Камера отходит назад, показывая упряжку в фас,

кадрируется приближенным планом двух лошадей впереди упряжки. Между ними мы видим Синатру на кучерском кресле (31 кадр).

План 106. Средним планом руки Синатры. (31 кадр).

План 107. Размытым планом головы лошадей. Камера кадрирует их средним планом и движется влево (36 кадров).

План 108. План с низкой точки ноги лошадей, пыль столбом у них под ногами. Камера прослеживает их (46 кадров).

План 109. План с высокой точки. Дилижанс приближается по диагонали полным кадром (33 кадра).

План 110. Средним планом: внутри дилижанса Дин Мартин, слева на экране, хватает рукоятку через окошечко в дилижансе. Справа лежит толстый человек (35 кадров).

План 111. Приближенный план окошечка изнутри. Панорамный план (10 кадров).

План 112. Приближенный план Дина Мартина внутри дилижанса, он схватил рукоятку и поворачивает ее. Дилижанс начинает наклоняться влево. Экран становится черным (14 кадров).

План 114. Приближенный план Синатры, как в плане 102. Повозка начинает падать вправо, отбрасывая кучера тоже вправо. Он уходит из кадра вправо (10 кадров).

План 115. Полным кадром. Дилижанс перевернулся перед камерой. Кучер упал на землю. Облако пыли заслоняет экран. Когда пыль чуть расходится, появляются первые строчки титров. Очень долгий план.

Конструкция сцены представляет собой очень тщательную организацию планов. Сначала кучер нажимает на тормоз. Затем показан весь дилижанс. Затем даны те, кто внутри дилижанса. И в конце повозка переворачивается. Планы 113-114 - повозка переворачивается. Последний кадр - трагический финал. Планы очень короткие, не более секунды. Их продолжительность произвольна: 29-22-32-21-36-46-33-35-10-12-14-10 кадров. Четыре последних плана самые короткие и немного ускоряют ритм эпизода перед развязкой.

Продолжительность этих четырех планов - примерно половина того, что идет перед нами.

Пример, взятый из фильма Альфреда Хичкока "Птицы", иллюстрирует другую возможность: прогрессивное уменьшение продолжительности планов.

План 29. Полным кадром стоянка машин под углом зрения Мелани. Внезапно загорается на переднем плане машина. Вторая машина загорается от нее и взрывается. Несколько человек бегут с другого плана, чтобы потушить огонь. Третья машина взрывается справа. Плотный дым охватывает сцену (73 кадра).

План 30. Приближенный план Мелани за стеклом кафе. Она в профиль, смотрит на пол. Две головы за ней поворачивают головы вправо (20 кадров).

План 31. Приближенный план нефтяного потока, направляющегося к бензозаправочной станции. Пламя в центре улицы вправо и влево (18 кадров).

План 32. Приближенный план Мелани, как в плане 30. Ее реакция (16 кадров).

План 33. Приближенный план нефтяного потока (как в плане 31). Камера панорамирует движущееся пламя (14 кадров).

План 34. Приближенный план Мелани (как в плане 30). Она теперь смотрит вправо, выражение ужаса у нее на лице (12 кадров).

План 35. Общий план бензозаправочной станции. Огненная река приближается к бензохранилищу. Полицейский, раненый работник бензоколонки и Митч спасаются, убегая влево (10 кадров).

План 36. Приближенный план Мелани (как в плане 30), она смотрит вправо (8 кадров).

План 37. Приближенный план бензозаправочной станции. Бензобаки взрываются с ужасным шумом. Огромные языки пламени поднимаются вверх, они выше всех зданий (34 кадра).

Исключая по два кадра, очень четко, монтажер Жорж Томазини создал удачное крещендо, ведущее к взрыву. Монтажер использовал лишь три плана, смонтированных параллельно. Семью фрагментами он ускорил ритм фильма. Каждый план длится менее одной секунды: 20-18-16-14-12-10-8 кадров. Последний - только треть одной секунды. Здесь удачно использован принцип "субъективной" съемки. Мелани является ключевым персонажем. Это ее глазами мы видим происходящую катастрофу. Ускоренный ритм, который предшествует кульминации действия, создает напряженную атмосферу и зритель испытывает некоторое облегчение, когда происходит сама трагедия.

РАЗРЫВ ОПАСНОГО ДЕЙСТВИЯ НА НЕСКОЛЬКО ПЛАНОВ

Когда опасное действие, трагическая развязка происходит не внезапно (так как зритель уже ждет логического заключения), то детальное освещение катастрофы может быть показано от начала до конца, включая реакции актеров, виновных в этом событии или испытывающих на себе его последствия. Тогда планы катастрофы могут быть разделены по меньшей мере на два фрагмента. Если развитие событий медленное и события важные, то может быть и несколько планов. Предлагаемый нами пример взят из фильма Майкла

Маккарти "Операция Амстердам".

План 1. Показан полным кадром Питер Фиш, который бросает динамит. Ева Барток стоит за его спиной, на улице.

План 2. Пакет с динамитом падает и попадает под грузовик, стоящий на улице. Приближенный план.

План 1. Ева Барток и Питер Фиш разворачиваются, чтобы зайти в магазинчик. Полным кадром.

План 2. Приближенный план пакета с динамитом под грузовиком. Солдат протягивает руку, чтобы схватить его.

План 3. Средний план. Пара входит в кадр справа. Они внутри магазинчика.

План 4. Полным кадром. Внезапно грузовик взрывается.

План 5. Общий план. Та же визуальная ось, что и в предыдущем плане. Огромное облако дыма поднимается в небо.

План 3. Мужчина и женщина прижимаются друг к другу от страха.

План 5. Падают остатки грузовика на землю.

План 3. Обнявшаяся пара. Камера движется на них и останавливается, кадрируя их приближенным планом.

Режиссер не побоялся разделить событие, происходящее очень быстро, на три плана. Взрыв грузовика в результате подброшенного под него динамита монтируется параллельно с действиями молодой пары внутри магазина. Солдат показан перед взрывом как человек, пытающийся вынуть динамит, тогда как пара молодых людей уже повернулась спиной к ситуации.

Для непрофессионала было бы, конечно, невозможным разбить план, который он считал бы значимым. Однако, показывая трагическое событие полностью, единым планом, он ослабил бы его драматизм и ограничил удовольствие зрителя.

Действие, разделенное на два плана, более продолжительно по времени, и визуальное удовольствие зрителя от участия в сцене удваивается.

Вот пример, взятый из фильма Дэвида Лина «Мост над рекой Квай». Это - финальная сцена.

План 133. Вид снизу. Поезд входит в кадр справа, направляясь к мосту на заднем плане (2 секунды, 11 кадров).

План 134. Приближенный план Николсона (Алекс Гинесс) сверху. Он приближается к нам на несколько шагов. Он смертельно ранен. Он поднимает голову к небу и падает за кадр (3 секунды, 6 кадров).

План 135. Средний план. Тело Николсона появляется в кадре слева и падает на рычаг детонатора, поворачивая его (26 кадров).

План 136. Общий план. На переднем плане тела погибших: Шеарса, Сэто, Джойса и Николсона. За ними - мост. Виден поезд, движущийся в верхней части моста. Часть моста взрывается внезапно и рушится его центральная часть. Поезд продолжает двигаться, достигая постепенно обрушившейся части моста (4 секунды, 4 кадра).

План 137. Средний план Вердена и группы молодых таиландок. Некоторые уже стоят. Все смотрят вправо (2 секунды, 9 кадров).

План 138. Общий план моста (вид с берега) с того места, где прежде были Уэй и Шеарс. Локомотив и несколько вагонов опускаются в реку (5 секунд, 11 кадров).

План 139. Средний план Вердена и девушек. Как в плане 137. Панорамирование вверх Вердена, который встает, опираясь на костыль. Они смотрят вправо вниз (1 секунда, 11 кадров).

План 140. Общий план. Под углом зрения предыдущей группы. Еще несколько вагонов падает в воду (3 секунды, 7 кадров).

План 141. С низкой точки, как в плане 138. Два последних вагона поезда падают в реку. Еще одна часть моста взрывается, мост полностью разрушен (3 секунды, 10 кадров).

План 142. Средний план Николсона, растянувшегося у детонатора. Тот же вид, что и в плане 135 (4 секунды, 7 кадров).

План 143. Под тем же углом зрения, что и в плане 136. Последние куски моста рушатся и падают в реку (7 секунд, 20 кадров).

План 144. Средний план Клинтона (Джеймс Дональд). Он смотрит за кадр влево. Он идет туда и камера панорамирует его, когда он спускается с холма. Он останавливается и говорит : "Черт возьми!" (4 секунды, 7 кадров).

План 145. С высокой точки. Полным кадром четыре трупа на песке у воды: Николсон, Сэто, Джойс, Шеарс (3 секунды, 1 кадр).

План 146. Средний план Вердена. Он стоит лицом к камере. Он смотрит за кадр вправо, затем поворачивается к молодым тайландкам и говорит : "Я должен был это сделать. Я должен был. Они были бы живы теперь". Он разворачивается к нам и смотрит опять за кадр (16 секунд, 18 кадров).

План 147. Под тем же углом зрения, что в плане 140. Второй взрыв виден сверху из положения Вердена (3 секунды, 14 кадров).

Заметим, что взрыв моста был снят из трех позиций, под тремя углами зрения. Каждый из этих планов использовался два раза во всем эпизоде, чтобы показать катастрофу от начала до конца. Само разрушение моста занимает на экране всего 28 секунд (длина шести использованных фрагментов), затем эпизод от плана 136 до плана 147 длится 60 секунд и 6 кадров фильма. Событие было растянуто,

продлено на экране за счет использования планов, показывающих реакцию Вердена и молодых тайландок а также реакцию Клинтона, который был на противоположном берегу реки. Показывая событие таким образом, получаем более обогащенную версию на экране.

БОЛЬШАЯ СКОРОСТЬ И МЕДЛЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ В ЭПИЗОДАХ С АКТИВНЫМ ДЕЙСТВИЕМ

В эпоху немого кино было сделано открытие, что некоторое замедление съемки усиливает драматический эффект в эпизодах с преследованием или другим активным действием. Это открытие работает и в наши дни. Нормальная скорость съемки - 24 кадра в секунду, а для сюжета в движении - 16 кадров в секунду.

Сцены с использованием моторных лодок, машин, скачек на лошадях или бегущих людей будут более драматичны на экране, если применить этот прием (замедленной съемки) во время действия. Нужно только не переборщить с этим, иначе это вызовет комический эффект.

Если вы хотите вызвать смех, тогда работайте со скоростью близкой к 8 кадров/сек.

Медленное движение используется для придания величественности движению. При замедленном движении прыгун в воду с высоты или предмет, который падает, будут выглядеть более величественно, что нормальная скорость не позволила бы выразить. Сцены смертей тоже могут сниматься в замедленном темпе. Акира Куросава использовал первым этот прием в фильме "Семь самураев".

Можно отметить и особо интересные и захватывающие эффекты, которых достигли некоторые режиссеры, как например Сэм Пекинпа, который вводил сцены смерти, снятые в замедленном темпе, в очень живые и стремительные эпизоды.

СОХРАНЕНИЕ ФОКУСА

Камера перемещается, делает горизонтальные или вертикальные вращательные движения, актеры направляются или отдаляются от камеры; актеры идут к разным местам, отходят к различным центрам интереса - для всех этих операций камера должна менять положение. Здесь очень важно сохранить объект съемки в фокусе, чтобы изображение его на экране было четким. Этого можно достичь двумя способами: автоматически или вручную. Если вручную, то оператор должен крутить фокусировочное кольцо. Но само это кольцо может контролироваться либо механической системой, либо дистанционным

управлением.

Четыре основные ситуации требуют контроля за фокусировкой:

1. Камера перемещается и снимает сюжеты неподвижные или в движении. Камера может делать движения вперед или назад по отношению к сюжету, либо в сторону, кадрируя сюжет в движении постоянно на одной и той же дистанции.

2. Камера остается неподвижной, тогда как сюжет направляется к ней или отдаляется от нее во время одного плана.

3. Камера остается неподвижной, но делает вертикальное панорамирование или вертикальный трэвеллинг (либо то и другое одновременно) перехода от одного сюжета к другому, находящемуся на расстоянии. Видимые реперы размещаются на земле с целью помочь оператору отрегулировать объектив на правильном расстоянии, согласно определенным заранее позициям. Эти отметки рисуются мелом на земле или на землю кладутся отмечающие ленты. Когда очень трудно сохранить одного или нескольких актеров на постоянном расстоянии, то к тележке, на которой размещена камера, приделываются деревянные штыри в форме буквы Т, сохраняющие актера на постоянном расстоянии. Это особенно нужно актерам для того, чтобы они соблюдали необходимое расстояние от камеры, оставаясь в фокусе.

Иногда, в некоторых планах нужно, чтобы фокус был только на заднем плане, а потом только на переднем. Используя этот метод можно достичь множества различных драматических эффектов.

ГЛАВА 25

МОНТАЖ ВО ВРЕМЯ СЪЕМКИ

В последнее время режиссеры возродили долгий общий план (метод съемки, перешедший в кино из театра, заключающийся в том, чтобы камера располагалась только лишь напротив объекта съемки), обогатив его техникой монтажа в самой камере, другими словами, в самом изображении. Такой прием не требует визуальной согласованности для получения наилучших эффектов, а все зависит от движений самого сюжета и камеры. Эта техника широко и многократно применялась, например, в фильме Альфреда Хичкока "Веревка", который представляет собой лишь десять планов-эпизодов.

НЕОБХОДИМОСТЬ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО ПЛАНИРОВАНИЯ

Планы, монтируемые таким образом, не могут сниматься случайно, экспромтом. Они требуют тщательной предварительной проработки, изучения и репетирования всех движений актеров и камеры. Это напоминает хореографию в балете, прорепетированную актерской труппой и камерой. Точно выполненная, такая сцена очень хорошо смотрится. Сцена разворачивается плавно и четко, зритель не чувствует предварительной работы, а актерам легче воплощать их роли. Сцена проигрывается непрерывно, как в театре.

Ошибки, сделанные во время съемки планов такого типа, могут стоить очень дорого, особенно, для продукции с лимитированным бюджетом. Количество пленки, которое потребуется для переделки, очень значительно. Поэтому необходимы повторные репетиции перед съемкой такого плана. Но, если все же ошибка сделана, опытный режиссер должен уметь найти способ частичного использования такого плана: например, использовать небольшую часть, затем вставить перебивку, чтобы заменить неудачный кусок, а потом вновь вернуться к общему плану.

При удачном распределении ролей, достаточном мастерстве актеров и хорошем техническом уровне, съемка проходит с гораздо меньшими затратами и трудностями чем съемка, использующая фрагментарную технику, состоящую в том, чтобы монтировать

отдельные планы. Телевизионные серии, где время съемок очень ограничено, часто используют технику съемки плана-эпизода. Но удачное соединение обеих техник - обычного монтажа и монтажа одновременно со съемкой - наиболее правильный путь. У каждого метода свои преимущества и свои недостатки. Режиссер, который очень глубоко знает язык кинематографии, всегда сможет добиться наилучшего результата, используя одновременно и тот и другой прием.

Насчитывают семь основных пунктов, обеспечивающих монтаж во время съемки:

1. Пауза между движениями.
2. Изменение места нахождения.
3. Приближение или отдаление камеры.
4. Изменение положения тела.
5. Замена сектора изображения.
6. Обмен секторами.
7. Контраст численного состава.

Чаще всего эти приемы комбинируются и используются вместе или поочередно на протяжении плана.

ПАУЗА МЕЖДУ ДВИЖЕНИЯМИ

Актер или камера перемещаются с одного места на другое, задерживаются там на мгновение, затем движутся к третьему месту, где останавливаются. Если движение непрерывно (без пауз), то это будет план в движении (трэвеллинг, если движется камера), потому что в этом случае число вариаций во время плана не важно, так как у зрителя не будет возможности заметить их. Каждое новое положение актера или камеры должно быть хорошо подобрано и продумано, следует задержаться там на секунду, прежде чем перейти к третьей позиции.

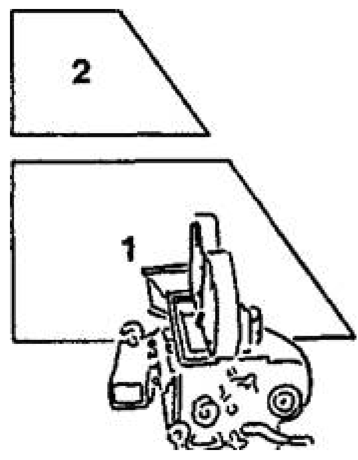
ИЗМЕНЕНИЕ МЕСТА НАХОЖДЕНИЯ

Положение на экране в таком плане-эпизоде всегда фиксированное. Мы видим вещи на экране как бы сквозь какое-то отверстие. Если это отверстие не меняется (камера фиксирована), фон, который мы видим, всегда один и тот же; мы видим все под постоянным углом зрения. Чтобы при таком монтаже план не оказался скучным и однообразным для зрителя, задний план должен меняться, создавая впечатление пространства, где действуют актеры. Изменение зоны необходимо, чтобы избежать монотонности плана, и это можно делать:

1) фиксированной камерой;
2) панорамным планом;
3) трэвеллингом (камерой в движении).

СЛУЧАЙ 1.

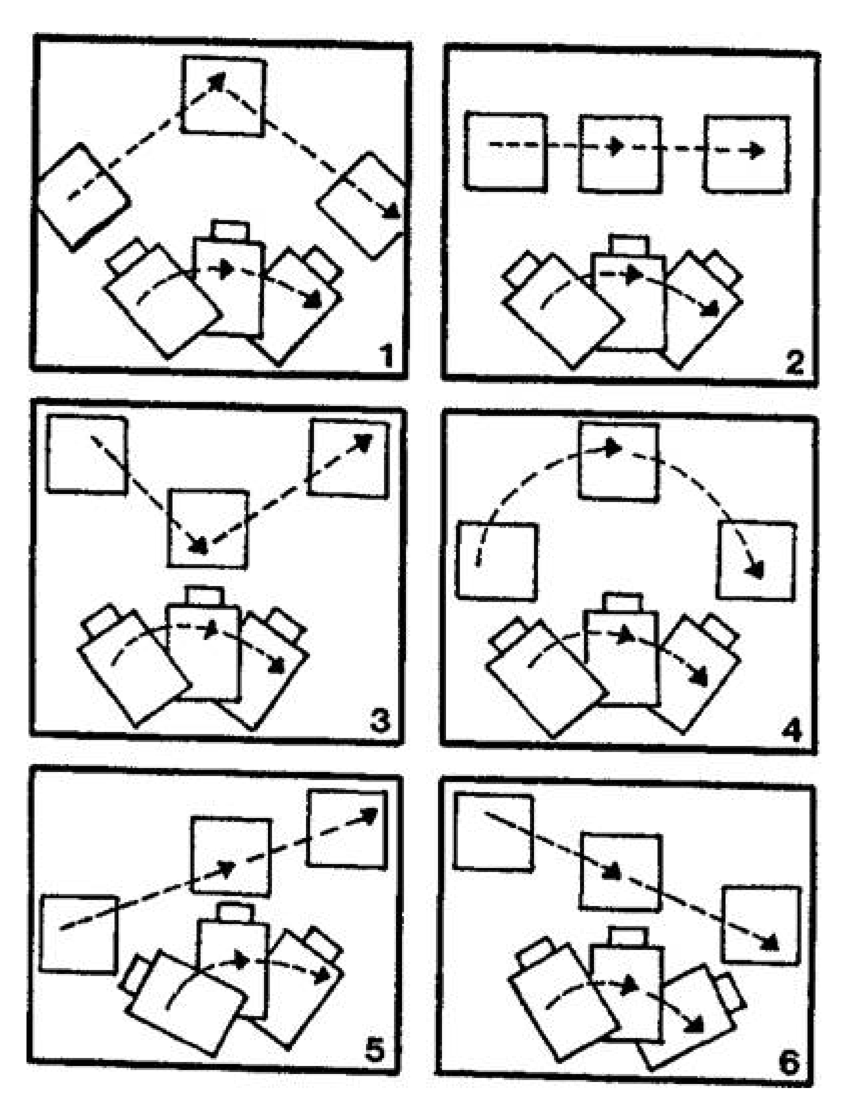
Если используется фиксированная камера, то зоны распределяются в кадре вглубь (рис. 25.1), например, зона на переднем плане, в середине, в глубине кадра, на заднем плане.



25.1 Три зоны действия вглубь кадра могут быть установлены перед фиксированной камерой.

СЛУЧАЙ 2.

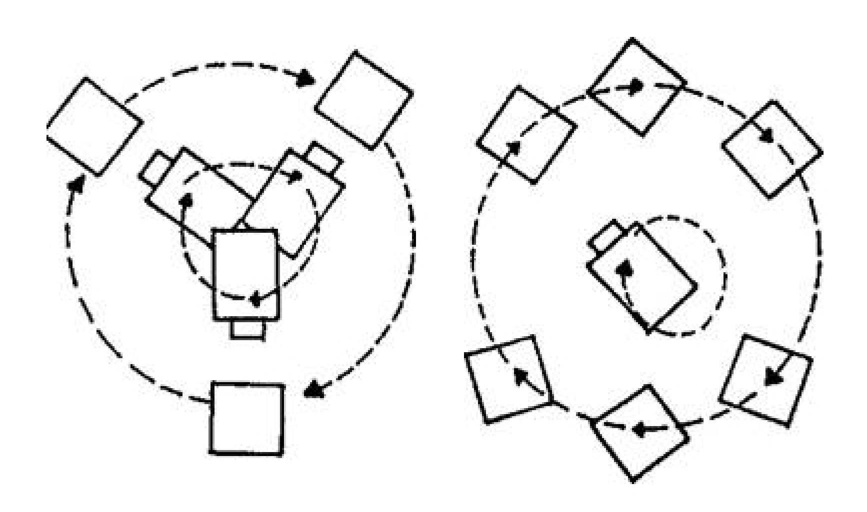
Если камера вращается по горизонтали или по вертикали (панорама), то отношение между зонами действия может быть таким, как это показано на рис. 25.2.



25.2 Во время панорамирования соотношение между зонами может варьироваться.

Для панорамы минимум по полукругу, примеры на рис. 25.2 дают широкую возможность выбора. В первом случае три зоны описывают полукруг вокруг камеры таким образом, что движение из одной в другую сохраняется кадрированным для всех трех зон. Второй, третий и четвертый примеры показывают две зоны, равноотстоящие от камеры, и одну либо ближе, либо дальше. Пятый и шестой примеры показывают зоны, расположенные на различных расстояниях от камеры. Если используется круговое движение камеры (по полному

кругу), то может охватываться как большое, так и малое число зон (рис. 25.3).



25.3 Несколько зон действия могут быть установлены вокруг панорамирующей камеры.

СЛУЧАЙ 3.

Если камера движется из одной зоны в другую, то объекты съемки могут располагаться вдоль ее движения по прямой линии. Может также быть и неравномерное распределение. Если речь идет о горизонтальном движении камеры, то возможны три варианта (рис. 25.4).



25.4 Камера в движении может перемещаться по самим зонам действия, либо по линии, параллельной им (горизонтальной или диагональной).

В первом случае камера либо приближается, либо отдаляется по отношению к трем зонам. В этом примере все три зоны показываются

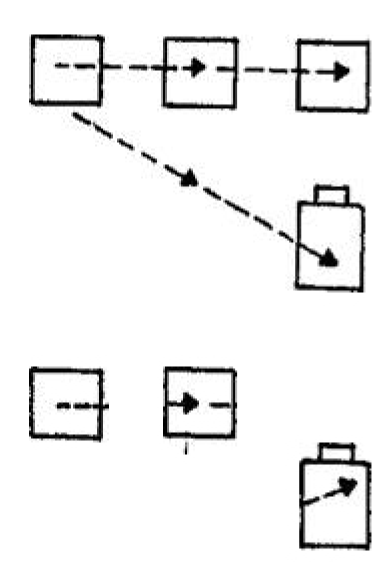
либо в начале, либо в конце съемки, в зависимости от того, приближается или отдаляется камера.

Во втором и третьем примерах зоны параллельны линии движения камеры и равноотстоят от нее. Треугольное расположение зон съемки по отношению к линии движения камеры - это следующий визуальный вариант (рис. 25.5).

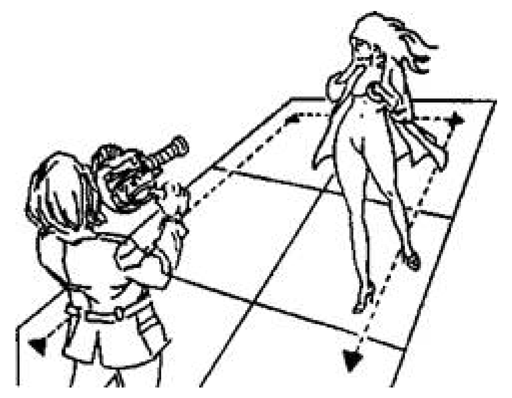
25.5 Зоны действия могут быть расположены в форме треугольника по отношению к камере в движении, как это показано на рисунке.

Один актер может перемещаться вглубь кадра при использовании фиксированной камеры, но возможные вариации здесь очень ограничены. Рис. 25.6а показывает, что геометрические фигуры соответствуют технике: овальные формы, треугольные, в форме буквы U.

Актеры в сцене будут перемещаться по линии, образующей треугольник, в момент своего приближения к камере или отдаления от нее. Если камера перемещается по диагонали, по прямой линии по отношению к сюжету, то расстояние от зон съемки меняется (рис. 25.6).



25.6 Зоны действия,расположенные по прямой линии. Камера приближается к ним или отдаляется от них по диагонали.



25.6а *Один актер перемещается вглубь кадра, направляясь сначала вперед, потом возвращается, двигаясь на камеру.*

Эти зоны действия могут быть также распределены и в высоту, что будет сниматься вращательными движениями камеры вверх или вниз, либо камерой на кране, а может быть и горизонтальными вращениями и трэвеллингом. Еще одна возможность состоит в том, чтобы ввести движение камеры внутрь плана, используя, таким образом, одну или две зоны съемки дважды.

ПРИБЛИЖЕНИЕ ИЛИ ОТДАЛЕНИЕ ОТ КАМЕРЫ

Движение вглубь кадра - вот ключ этой несложной техники.

Возможны два варианта: перемещение действия с переднего плана на задний (вглубь) или наоборот - с заднего на передний план. Для съёмки этого движения используют:

1) фиксированную камеру;
2) камеру, панорамирующую (слева-направо, справа-налево, вверх-вниз);
3) камеру в движении (вперед или назад).

Возможны два варианта: перемещение действия с переднего плана на задний (вглубь) или, наоборот, - с заднего на передний план.

Зоны действия могут быть распределены либо по прямой линии вглубь кадра, либо по диагонали к камере. Но здесь важно один ли актер перемещается из одной зоны в другую или это многочисленная группа. Если это группа, то кому-то лучше остаться на месте, обеспечивая, таким образом, объемность кадра и перемещение зоны действия, что одновременно легко выполнимо и несложно для понимания зрителем, который следит за доминирующим действием.

СЛУЧАЙ 4.

Различные фиксированные положения камеры обеспечивают большое разнообразие подходов и приемов съемки движения вглубь кадра. Работают несколько визуальных комбинаций. Вот некоторые из них, наиболее простые, с двумя актерами.

Два актера (А и В) на переднем плане. В отходит вглубь. А остается на переднем плане (рис. 25.7).



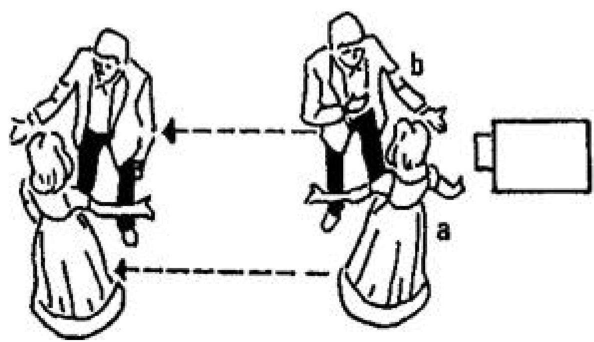
25.7 Движение в глубину кадра: два актера на переднем плане, затем один из них отходит на задний план.

Два актера на переднем плане. В уходит вглубь и через некоторое время возвращается на передний план (рис. 25.8).



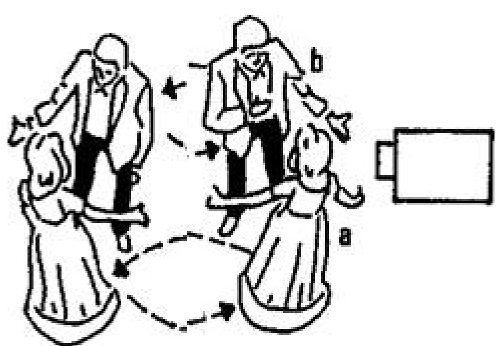
25.8 Два актера на переднем плане. В отходит назад затем опять возвращается к актрисе А на передний план.

Два актера на переднем плане. В уходит вглубь. Затем А следует за ним (рис. 25.9).



25.9 Два актера на переднем плане. Один отходит назад. Затем другой следует за ним.

Два актера на переднем плане. В уходит вглубь, остается там на мгновение и возвращается на передний план. Теперь А идет вглубь (В - на переднем плане), затем А возвращается на передний план (рис. 25.10).

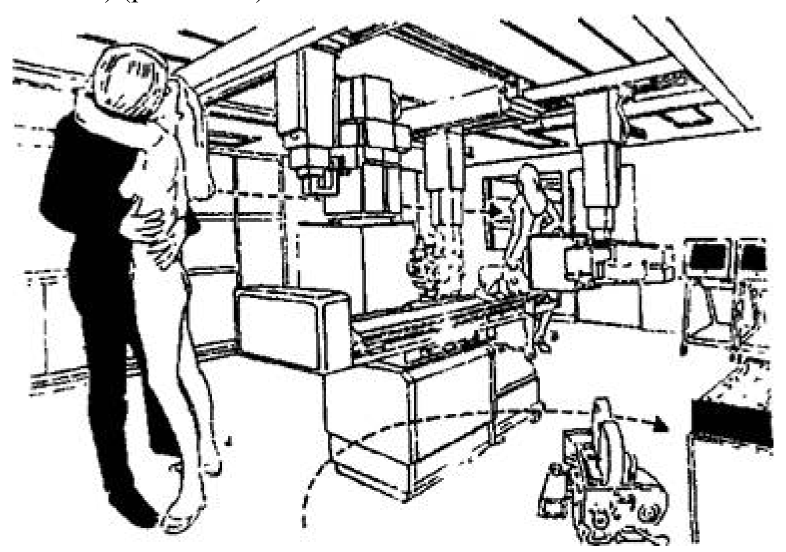


25.10 Два актера на переднем плане. Один отходит назад и

возвращается вновь, затем другой делает тоже самое.

СЛУЧАЙ 5.

Панорамирующая камера легко соединяет две зоны действия, расположенные на касательной линии по отношению к окружности, описываемой панорамным движением камеры. Актер, расположенный ближе всего к камере, отходит на задний план, прослеживаемый панорамным движением камеры. Движение может быть и обратным в том же плане, если актер возвращается на передний план (в этом случае камера делает панорамное движение в противоположном направлении) (рис. 25.11).



25.*11 Панорамирование объединяет две зоны действия, расположенные на линии, касательной по отношению к дуге, описываемой камерой при вращении.*

СЛУЧАЙ 6.

Движение камеры (трэвеллинг) вперед или назад по отношению к актеру в движении увеличивает число возможных визуальных комбинаций. Вот несколько примеров.

Неподвижный актер стоит между камерой и другим актером на заднем плане.

Актер с заднего плана идет по направлению к неподвижному актеру, расположенному на полпути по отношению к камере (в это время камера приближается к ним) (рис. 25.12).

?

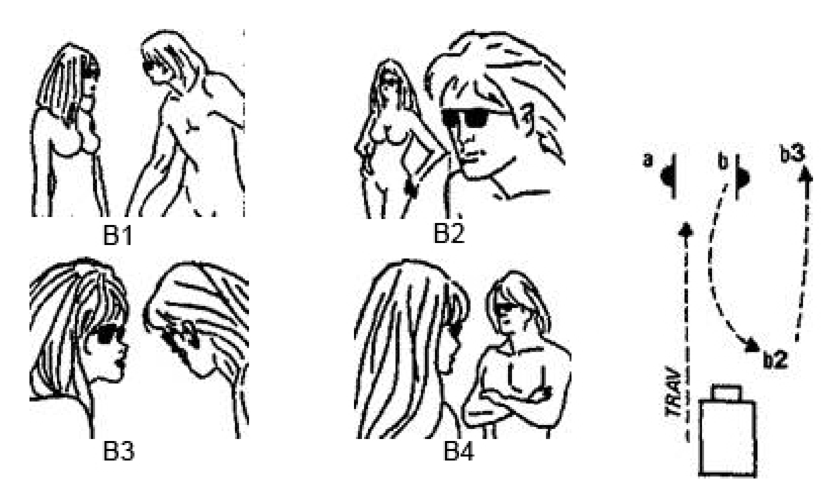
25.12. Неподвижный актер стоит между камерой и другим актером в глубине кадра. Актер из глубины кадра направляется к тому, кто ближе, а камера в это время приближается к ним.

Актер в движении находится между камерой и неподвижным актером в глубине сцены. Актер с переднего плана и камера вместе направляются к заднему плану, приближаясь к статичному актеру (рис. 25.13).

?

25.13 Актер в движении располагается между камерой и неподвижным актером в глубине кадра, камера панорамирует актера на переднем плане в момент, когда он приближается к другому актеру.

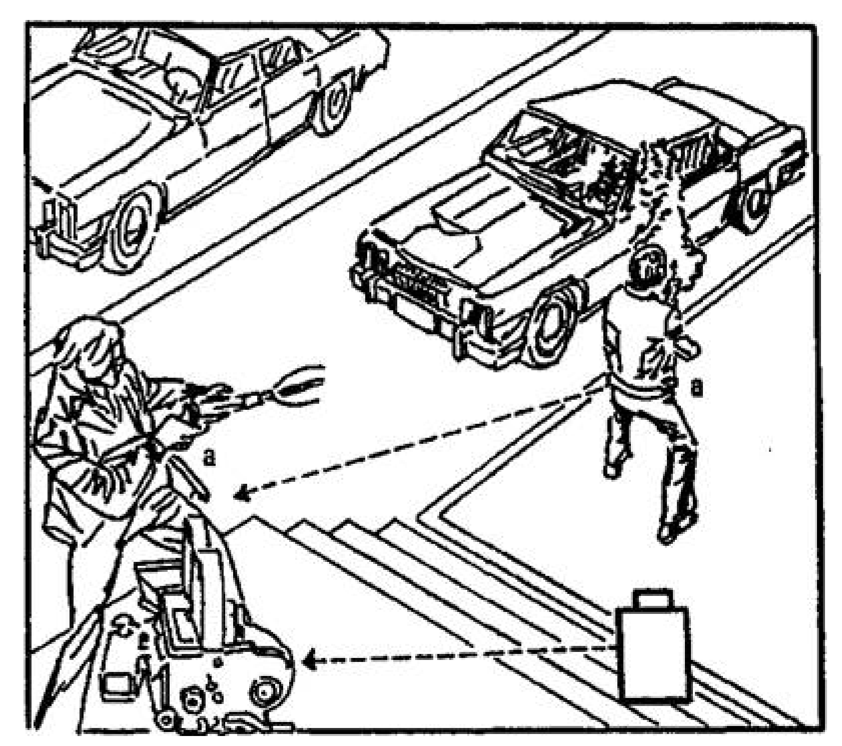
Камера может не двигаться во время всего плана, кроме только одной части, чтобы поставить акцент на нужном моменте (рис. 25.14).



25.14 Камера может быть постоянно без движения, кроме единственного момента, когда она должна выделить какую-то незначительную часть плана.

План начинается с показа двух актеров, кадрированных средним планом, они разговаривают. В идет вперед и композиция кадра становится A-B2; когда актер В разворачивается, чтобы вернуться к А, камера направляется к нему и останавливается, давая приближенный план обоих (A-B3). В теперь идет вглубь и композиция кадра меняется на A-B4.

Боковое перемещение камеры может исключить из кадра неподвижного актера (рис. 25.15).



25.15 Боковой трэвеллинг (в сторону), чем прослеживается актер в движении, может исключить из кадра неподвижный объект, в данном случае, машину.

Другие возможности, естественно, возникают с использованием более чем двух актеров: вместо того, чтобы прослеживать актера в движении, камера может выбрать неподвижную группу. Камера в движении сможет уловить всех членов группы, приближаясь или отдаляясь от них.

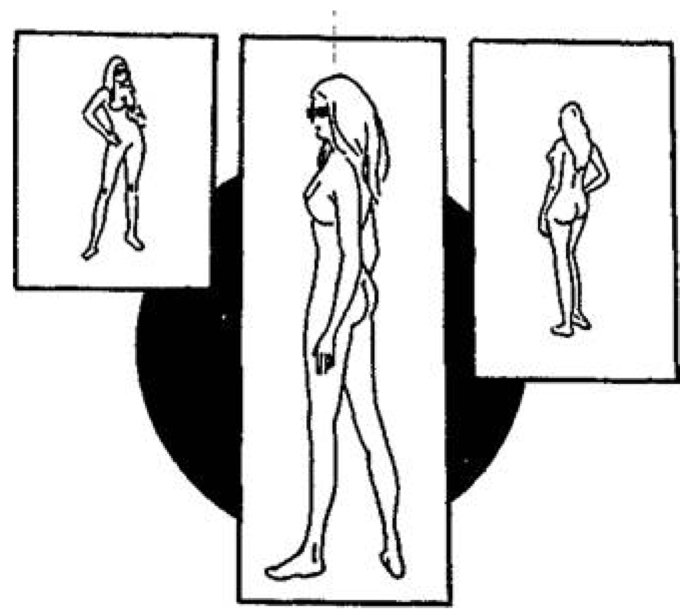
ИЗМЕНЕНИЕ ПОЛОЖЕНИЯ ТЕЛА

Вид человеческого тела спереди, лицом к камере, называется "открытой" позицией. Вид в профиль, со стороны, - "нейтральный" вид. Если актер стоит спиной к камере, то это называется "закрытой" позицией.

Позиции открытые, в фас, являются более сильными с драматической точки зрения, позиции закрытые, со спины, - более слабыми.

Разумеется, эта концепция подчинена контексту сцены: например, если актер во время эпизода находится все время спиной к нам, он становится центром внимания зрителя, так как его личность

сохраняется в тайне. Изменение в контексте отношения к актеру проходит более эффективно, если оно сопровождается изменениями положения тела актера.



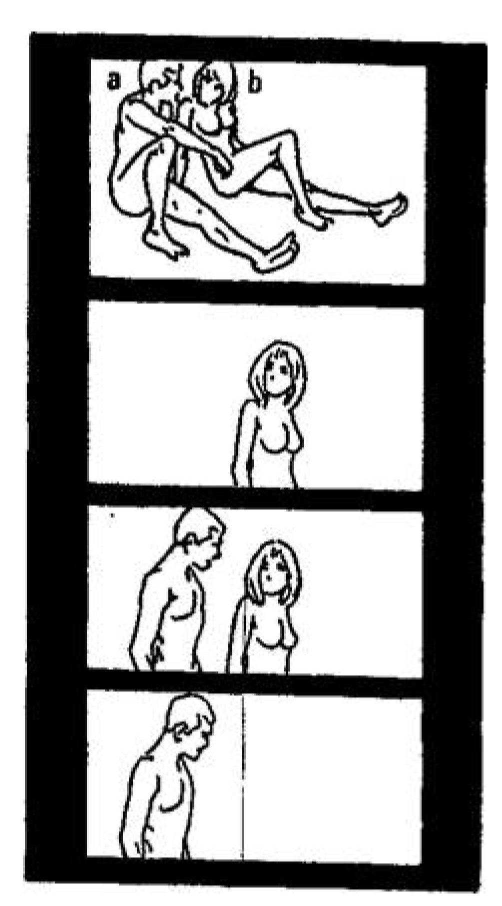
25.16 Три основных положения человеческого тела, снимаемые камерой.

Изменение положения тела дает больше, если оно происходит во время ходьбы. Ощущение натуральности остается, и зритель не чувствует того, что режиссер сознательно манипулирует центром интереса зрителя.



25.17 Неподвижной камерой можно изменить положение актеров, если они переходят с переднего плана на задний план или наоборот.

Если режиссеру нужно перейти к внешнему контрплану, то, вместо перехода от плана к плану, он может использовать лишь изменение положения тела актера. Изменение положения тела дает изменение направления и уровня. Тело может переходить из одной позиции в другую: вытянувшись на земле, согнувшись, на коленях, сидя, стоя. Эти различные уровни могут гармонично комбинироваться с изменениями положения тела партнера (или партнеров) для образования удачных комбинаций вертикальных движений (рис. 25.18).



25.18 Вертикальное движение актеров с количественным контрастом.

План начинается с двух актеров (А и В). В поднимается и камера, панорамируя, кадрирует его одного. А затем тоже встает и попадает в кадр снизу. Оба актера теперь стоят. В затем садится на корточки, выходя, таким образом, из кадра. А остается в кадре один.

ЗАМЕНА СЕКТОРА ИЗОБРАЖЕНИЯ

Эта техника требует фиксированного положения камеры. Речь идет о перемещении одного актера из одного сектора кадра в другой, не меняя положения при этом других актеров, которых мы тоже видим в плане. Как мы уже знаем, кадр может быть "разделен" на два или три вертикальных сектора и движение может происходить на переднем и заднем планах. При замене сектора изображения используются эти факторы для получения нужных эффектов.

СЛУЧАЙ 7.

А и В видны на переднем плане, в профиль по отношению друг к другу. В поворачивается и выходит из кадра вправо. С входит в кадр с этой стороны и занимает сектор кадра, оставленный свободным актером В. А все время остается в одном и том же секторе кадра (рис. 25.19).



25.19 Простая замена сектора. Один из актеров выходит из кадра, и появляется другой.

СЛУЧАЙ 8.

Замена секторов с переднего плана на задний план - это еще один вариант, очень простой по технике съемки (рис. 25.20).



25.20. Здесь замена сектора происходит на заднем плане.

В начале плана, А и В видны на переднем плане, лицом к камере. Когда А выходит из кадра влево, он открывает за собой С в глубине кадра. С может оставаться на заднем плане, а может приблизиться до переднего плана, быть рядом с В.

СЛУЧАЙ 9.

Композиция кадра, при которой все изображение разделено на три сектора - оптимальна для съемок такой ситуации, когда шеф делает распоряжения своим подчиненным.

Шеф кадрируется в центре, а актеры, играющие подчиненных, входят и выходят из кадра с двух сторон от шефа, сменяя друг друга (рис. 25.21).

?

25.21. Актеры с двух сторон кадра заменяются другими, а тот, кто в центре, остается в кадре во время всего плана.

СЛУЧАЙ 10.

Поочередная смена секторов, когда используются только две части кадра, представляет собой более проработанное решение (рис. 25.22).

?

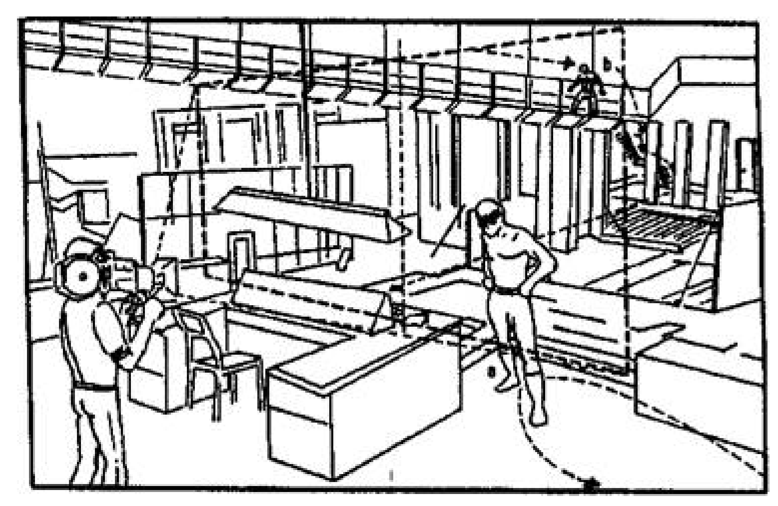
25.22. В этом случае актеры постоянно меняются вплоть до двух последних актеров в кадре.

А и В находятся в кадре с самого начала плана. В уходит и его заменяет С. А затем томе уходит, его заменяет D. Теперь D уходит, он будет заменен Е. Е остается в кадре, С заменен Е.

СЛУЧАЙ 11.

Иногда такое перемещение может производиться только двумя актерами. Один остается в кадре, а второй уходит и затем возвращается. Это может повторяться несколько раз. Другой вариант заключается в том, что используется актер, который входит в кадр справа, останавливается в центре кадра, затем выходит опять вправо. Второй актер входит в кадр слева, останавливается в центре, затем уходит влево. Затем первый актер вновь появляется в кадре справа, и вся формула повторяется. Можно при этом скомбинировать три сектора кадра (в глубину), на которые возможно разделить сцену.

Пример, предлагаемый нами, иллюстрирует такую технику. Рисунок 25.23 показывает сценическую площадку, на которой проигрывается данное действие.



25.23 При этой комбинации используются три сектора в глубину кадра.

Все действие снимается одним планом, фиксированной камерой. Техника, которая используется, объяснена ниже.

В начале плана композиция такова: на переднем плане находится письменный стол с бумагами и разными канцелярскими принадлежностями. Сверху, над столом, погашенная пока лампа. В глубине кадра - вертикальная лестница слева; она расположена за загородками в центре сцены. Справа - закрытая дверь.

Действие в сцене разворачивается следующим образом (камера в фиксированном положении):

1. Свет на переднем плане зажигается.
2. Актер А входит в кадр справа (он оказывается на переднем плане) и начинает заниматься разбором бумаг на письменном столе.
3. Незамечаемый актером А, В проходит по коридорчику слева, в глубине сцены, садится на корточки и ищет что-то на полу.
4. А выходит из кадра справа.
5. На задаем плане В встает, направляется к лестнице и исчезает за перегородкой.
6. А вновь появляется справа. Он держит в руках кожаный портфель, кладет несколько папок со стола в портфель, затем вновь исчезает с правой стороны кадра.
7. Никакого движения в сцене не происходит. Затем свет на переднем плане гаснет. Вероятно, его выключает актер А за кадром.
8. В тихонько вылезает из-за перегородки, в центре, и направляется на передний план, оставаясь все время в левом секторе кадра. Когда он

остается видимый приближенным планом, его силуэт отражается в глубине сцены, в освещенной части. Он достает из кармана пальто карманный фонарик и начинает изучать бумаги на столе.

9. Внезапно в правом секторе кадра, в глубине, открывается дверь и появляются два вооруженных охранника.

10. В слева, на переднем плане, быстро гасит свой фонарик и садится на колени, уходя из кадра, из самой низкой его части.

11. В правом секторе, в глубине кадра, охранники высвечивают фонарем по лестнице, по перегородкам, по письменному столу, затем гасят его и уходят из кадра с заднего плана, справа.

12. В встает и вновь появляется на переднем плане слева. Он хватает несколько бумаг со стола и уходит из кадра влево.

Следует отметить, что сцены проигрываются по секторам в глубину, действие происходит то на переднем плане, то на заднем плане сцены. Еще следует отметить, что актер А перемещается в правом секторе кадра, а В - только в левом. В этой сцене присутствуют двенадцать различных моментов действия, которые выражаются при помощи четырех элементов:

1. Свет; он зажигался в начале съемки и выключался в конце.

2. Актер А; он входит в кадр и выходит из кадра дважды, перемещаясь все время в правом секторе кадра, на переднем плане.

3. Актер В; он появляется в кадре на заднем плане, спускается по лестнице, прячется за загородкой, вновь появляется (все время в левой стороне кадра), приходит потом на передний план, уходит из кадра (опускаясь на корточки), вновь появляется в кадре и, наконец, удаляется влево.

4. Охранники; они перемещаются в глубине кадра, в правом секторе.

В первой половине плана действия актера А контрастировали с действиями актера В на заднем плане. Но когда актер В оказывается на переднем плане, та же техника применяется по отношению к действиям охранников на заднем плане. Две части изображения, левая и правая, используются попеременно. Тот факт, что свет то включается, то выключается на переднем плане, подчеркивая объемность изображения, усиливает ощущение напряжения сцены.

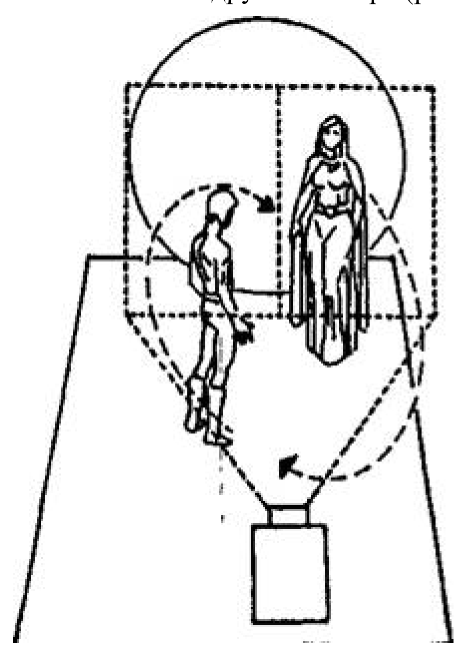
ПЕРЕМЕЩЕНИЯ НА СЦЕНЕ (ОБМЕН СЕКТОРАМИ)

Интересные композиции кадра не могут длиться долгое время, если это логически не оправдано. Какие-либо вариации, вводимые внутрь общего плана группы, могут разнообразить план и дать возможность избежать монотонности. Фиксированные композиции дают лишь

ограниченно число вариантов переходов в диалоге либо интересных сцен.

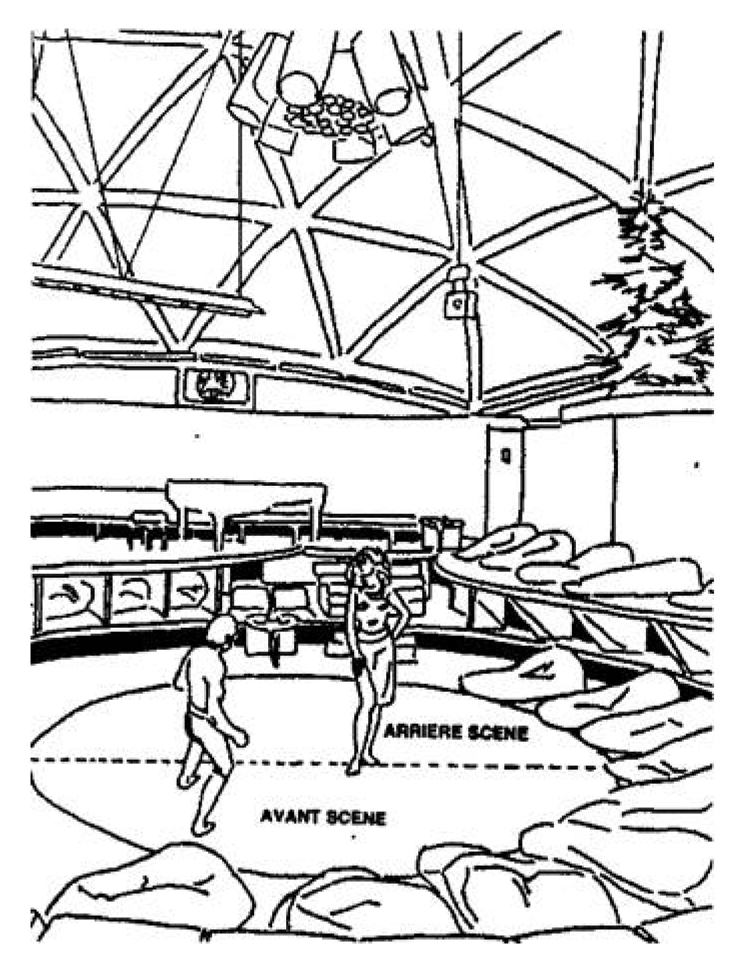
Движения, одновременно и камеры, и актеров, - необходимы для расширения и обогащения гаммы возможностей выражения.

Наиболее простой вариант - перемещение на сцене (обмен секторами). Актер, который был справа, перемещается влево, а другой наоборот. Это может быть применимо как для одного актера, так и для двух. Второй вариант - движение камеры. Когда два актера меняются секторами, они сталкиваются между собой, оказываются рядом друг с другом. Как это всегда было принято в театре, доминирующий актер занимает позицию немного выше другого актера (рис. 25.24).



25.24 Актеры встречаются, чтобы поменяться секторами кадра, и доминирующий актер занимает самую высокую точку в кадре.

Актер, расположенный чуть выше, оказывается лицом к публике, а другой актер - спиной. Если мы заменяем публику камерой, то ситуация та же. Доминирующий актер может быть подчеркнут открытой позицией (а второстепенный актер быть в закрытой позиции) (рис. 25.25). Результат в этом случае будет удовлетворительным и при фиксированном положении камеры.

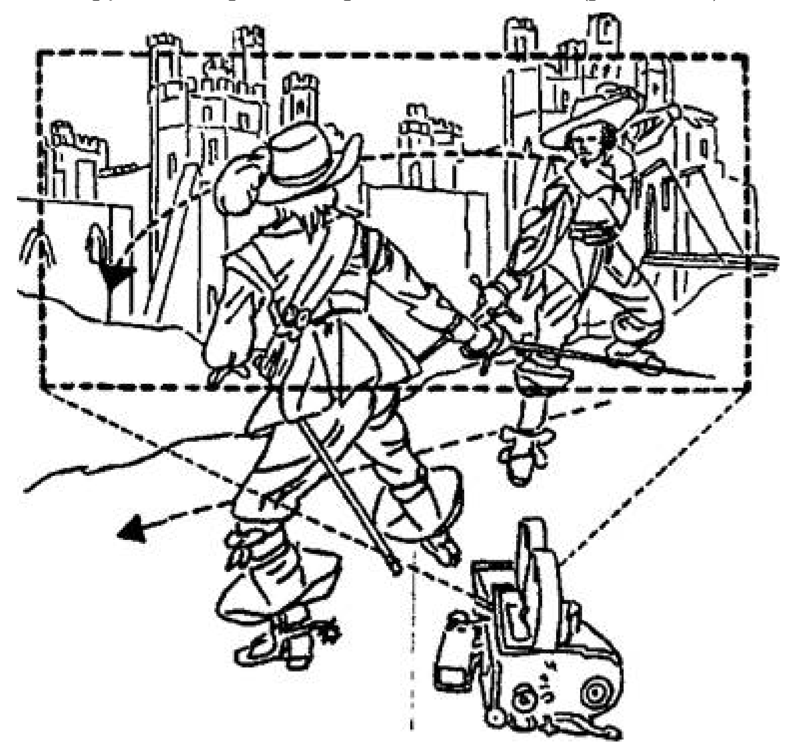


25.25 Актриса, располагающаяся на заднем участке сцены стоит лицом к камере, актер на авансцене - спиной. Доминирующий характер актера может подчеркиваться лишь позицией тела - открытой или закрытой.

Один из актеров может выйти из кадра и тогда другой, который остается, окажется доминирующим персонажем. А если камера прослеживает того, который уходит, то в этом случае он окажется главным действующим лицом в сцене. Когда основной актер встречает другого, второстепенного, то лучше, чтобы основной оказался перед ним, а не за ним (если второстепенный актер не сидит). Резон здесь прост. Когда доминирующий актер проходит за спиной другого актера, глаза зрители, следящие за основным актером до сих пор, остановятся на неподвижном актере.

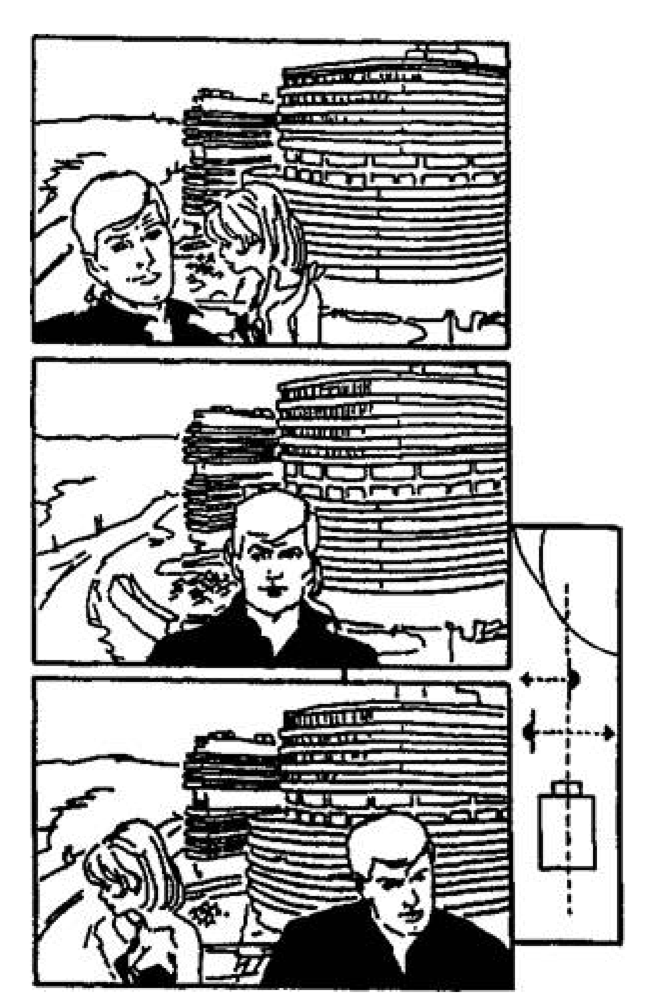
Однако, доминирующий актер приближенным планом может

пройти за другим актером в закрытом положении (рис. 25.26).



25.26 Актер в движении заходит за статичного актера (приближенный план).

Есть еще одна архаическая традиция театральной сцены - это компенсирующее движение актера, которого встретили с тем, чтобы поменять равновесие в сцене, перегруппировать силы. Актер проходит на небольшое расстояние в противоположном направлении еще до того, как встречается с другими. Эта методика применяется в кино с использованием фиксированной камеры (рис. 25.27).



25.27 Простое сталкивание двух актеров, когда они перемещаются одновременно.

Пара останавливается около здания. Он слева, она в центре кадра. Через мгновение он начинает пересекать изображение, направляясь вправо. Когда его силуэт загораживает собой фигуру женщины, он проходит через него; она, в свою очередь, направляется влево, производя компенсирующее движение. Когда мужчина достигает правого края кадра и останавливается, она тоже останавливается в новом положении, в левой стороне кадра.

Камера оставалась все время в фиксированном положении, когда актеры производили эту замену секторами в кадре.

Вот еще один театральный прием, применимый в кино. Он близок к тому, о чем мы говорили выше, с той лишь разницей, что здесь

внимание зрителя переходит от доминирующего актера сцены на другого актера, а затем вновь возвращается к доминирующему актеру (рис. 25.28).



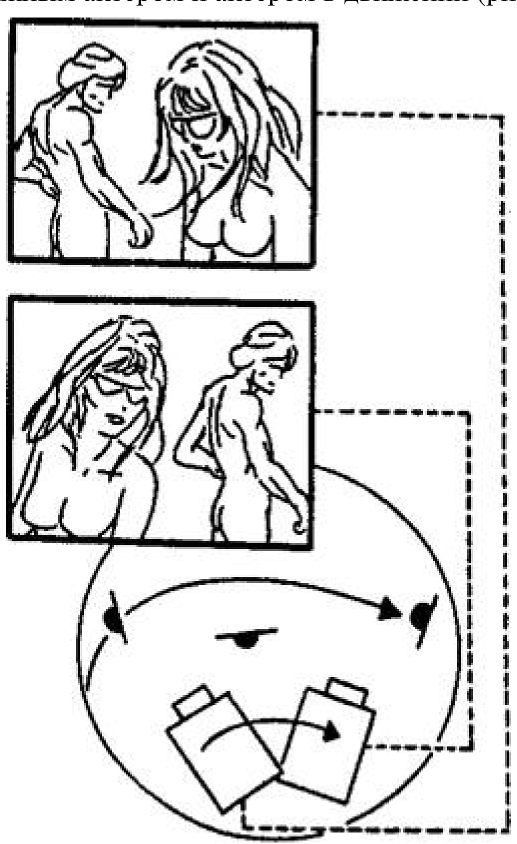
25.28 Круговые движения - это удачный способ показа актеров, которые должны столкнуться друг с другом на сцене.

Актер А пересекает сцену, проходя за спиной В. В этот момент В описывает движение по полукругу в противоположном направлении, привлекая внимание зрителей. В останавливается (в закрытой позиции) и привлекает внимание к другому актеру, который стоит рядом и на которого смотрит актер В. Затем А заканчивает свое движение и поворачивается к зрителю в открытой позиции.

Все движения должны быть очень хорошо мотивированы или, по крайней мере, казаться таковыми. Это - самая старая аксиома игры на сцене, будь то в театре, или в кино. Самые естественные резоны движений заключаются в самом диалоге. Движение, являющее собой результат эмоции, - наиболее эффективно. Если же эмоционального резона для движения нет, то нужно как-то оправдать его в практическом плане.

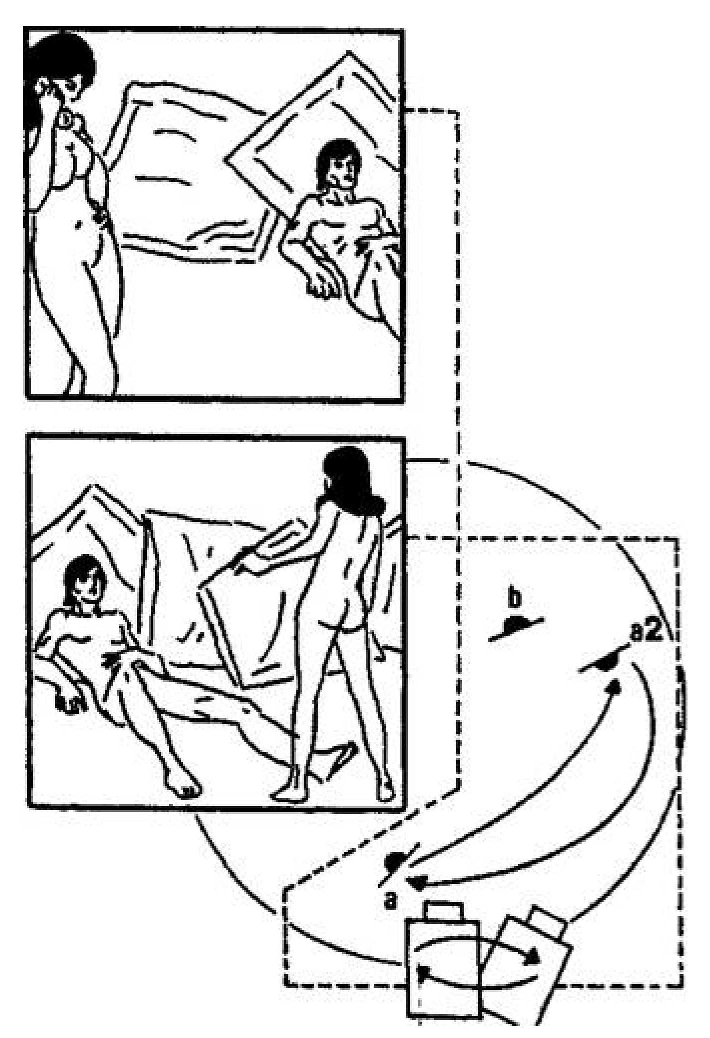
Знание законов языка кинематографии обеспечивает нас техникой съемки, а техника для создателя фильма - одно из самых ценных приобретений. Она постоянно служит нам и помогает в работе даже тогда, когда основной элемент - воображение - начинает отказывать нам. Если мы будем рассчитывать и полагаться только на технику, не

прибегая к воображению, мы будем выполнять нашу работу механически. Если же мы будем уповать только на воображение, не прибегая к технике, наша работа станет хаотичной. Мы должны хорошо знать основные правила и средства кинематографии и уважать все самобытное. Должно быть удачное сочетание компетентного ремесленника и артиста. Если камера находится совсем близко от актеров, то неподвижный актер может оставаться неподвижным (т.е. движение здесь необязательно для того, чтобы установить равновесие в кадре). Достаточно легкого поворота камеры (показа актера в движении) для того, чтобы получить плавный обмен секторами кадра между неподвижным актером и актером в движении (рис. 25.29).



25.29 Актер, встречающий другого, прослеживается панорамирующей камерой.

Актеры необязательно должны находиться очень близко от камеры, чтобы осуществить это перемещение: панорамирование даст тот же результат (рис. 25.30).

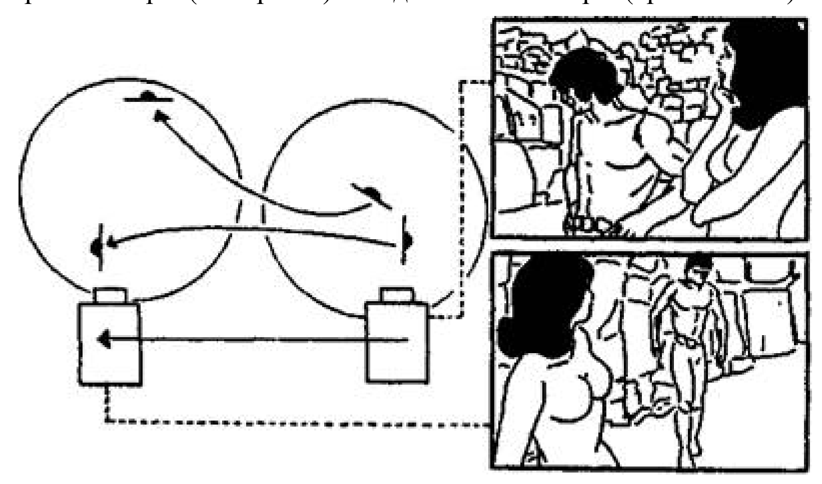


25.30 Основной актер, перемещающийся в глубину кадра, меняет таким образом зону.

План начинается с того, что А на переднем плане, В - за актером А. Когда А направляется к своей новой позиции, камера делает поворот вправо, показывая актера А, кадрируя В-А2. А возвращается затем в свое прежнее положение на переднем плане, и камера возвращается тоже, т.е. поворачивается (панорамирует) влево, возвращаясь таким образом, к первой композиции кадра.

Камера в движении обеспечит такой же эффект. В этом случае есть еще и изменение зоны. Два актера меняются секторами кадра во время движения камеры, сохраняя статичные композиции на двух крайних

точках трэвеллинга. Следующие три примера показывают, как перемещаются три актера, обмениваясь секторами кадра во время поворота камеры (панорамы) или движения камеры (трэвеллинга).

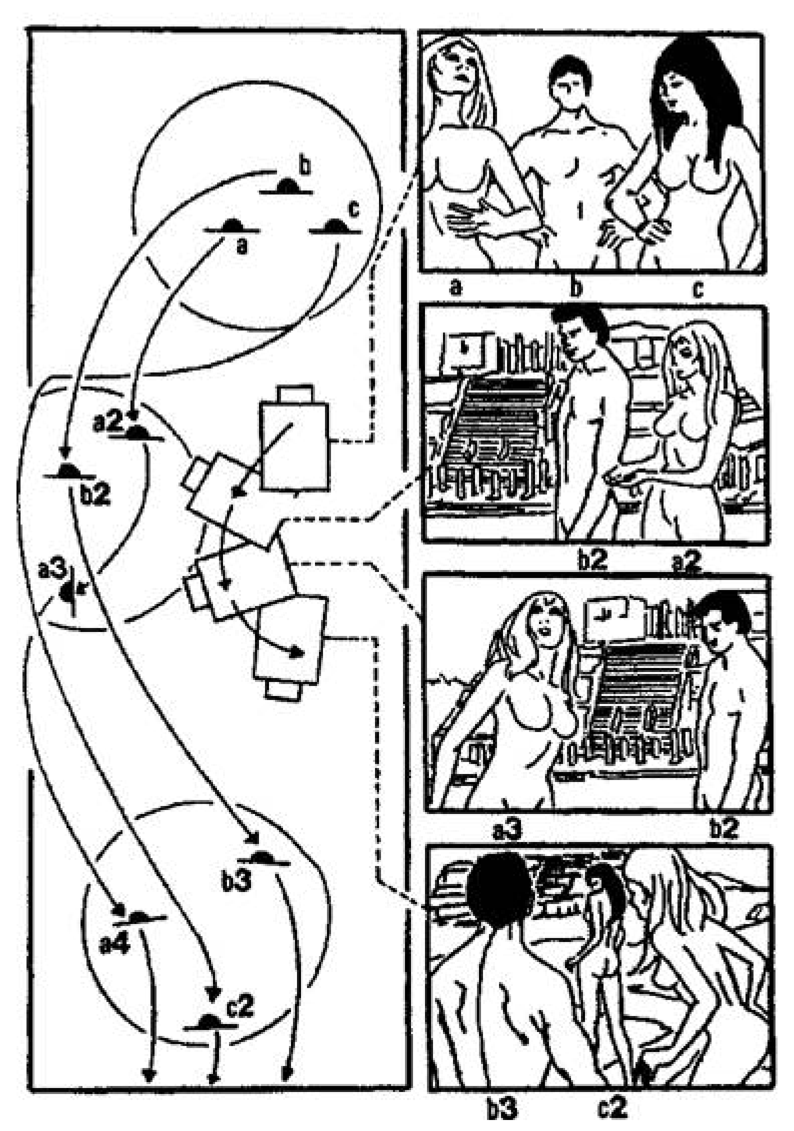


25.31 Трэвеллинг меняет положение актеров в кадре, если они перемещаются вместе с камерой.

СЛУЧАЙ 12.

Использован принцип с тремя актерами, обменивающимися секторами кадра, но движения несколько легче и динамичнее, если они меняют также и зону.

Камера панорамирует, как это показано на рисунке 25.32. Этот план отражает поворот камеры на *180⁰*. План начинается с показа актеров А, В и С, которые разговаривают друг с другом. Мы видим их средним планом. А затем перемещается влево. Камера панорамирует ее. Она (актриса А) останавливается в новом положении. В входит в кадр справа и тоже останавливается в своем новом положении. С входит справа, за ними, идет влево и выходит из кадра с этой стороны. Камера остается и кадрирует остальных. Теперь А направляется влево, но другую сторону от В.

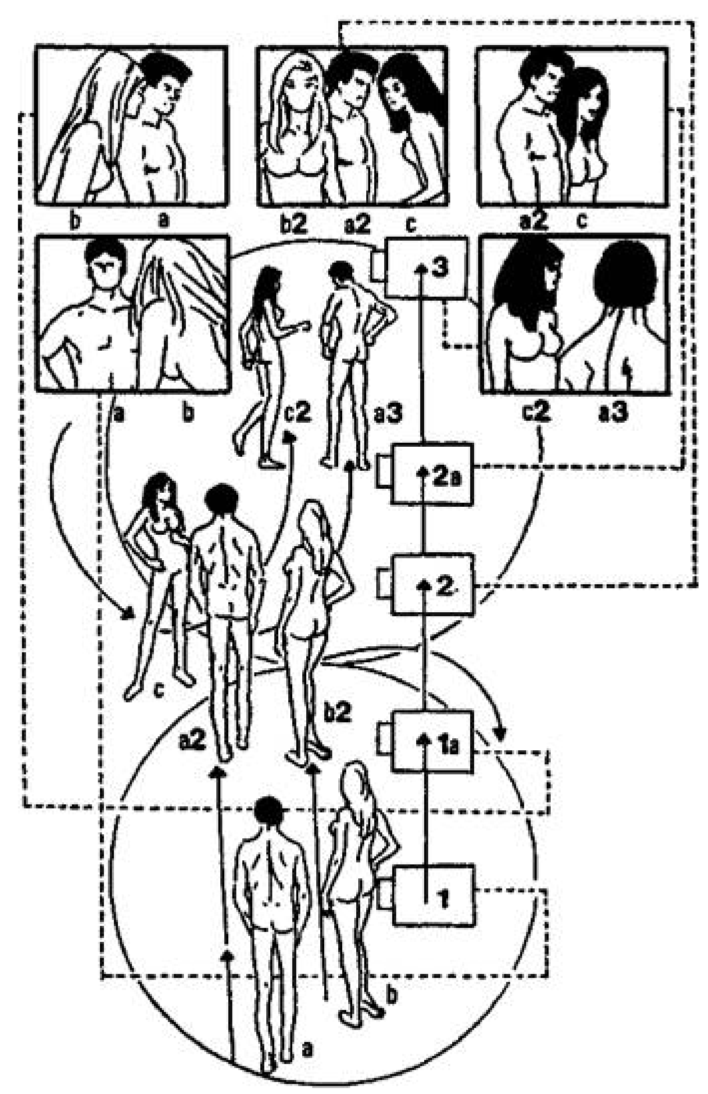


25.32 Простой случай монтажа во время плана, когда используются три зоны действия.

Камера еще раз ее панорамирует с новой композицией. Теперь В направляется влево, и когда он сталкивается с А, она тоже идет с ним в том же направлении. Камера панорамирует их влево, захватывая С в глубине кадра. Камера останавливается на трех актерах, удаляющихся от нас. Во время этого плана актеры поменялись секторами кадра от зоны к зоне.

СЛУЧАЙ 13.

При съемке с движения (трэвеллинге) трех персонажей может быть несколько вариантов. В следующем примере мы показываем изменение сектора кадра и зоны действия (рис. 25.33).



25.33 Монтаж во время плана. Используются три фиксированных положения камеры и пять композиций кадра для съемки непрерывной сцены.

В начале плана А и В разговаривают между собой. Они стоят, затем идут, и камера следует за ними. А идет вперед, проходя за В

таким образом, что во время трэвеллинга возникает композиция - В-А. Когда они остаиавливаются, актер С входит в кадр справа.

Они разговаривают втроем. Композиция кадра: В2-А2-С. В выходит из кадра вправо. Камера, которая остановила свое движение одновременно с актерами, теперь панорамирует, кадрируя А2-С одних. Два актера вновь начинают движение, и камера следует за ними. Композиция кадра: А-С. Когда они останавливаются, композиция кадра становится: С2-А3.

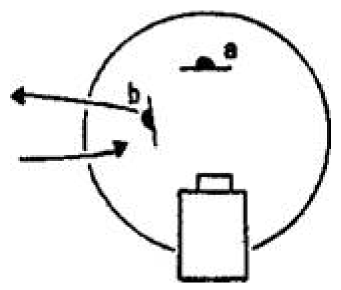
Несмотря на то, что используются только три фиксированные позиции камеры (две - в начале и в конце движения и одна посередине трэвеллинга), насчитывают пять вариаций на экране.

Изменение сектора - очень полезный прием для планов-эпизодов. Он используется не один, а в комбинации с другими приемами, что обеспечивает хороший и очень выразительный результат работы над сценой.

КОЛИЧЕСТВЕННЫЙ КОНТРАСТ

Противопоставление одного актера группе актеров, или небольшой группы группе более значительной - само по себе имеет большое драматическое значение. Результаты такого количественного контраста применяются и очень ощутимы, когда снимаются общие планы, которые затем монтируются.

Существуют три основных способа достижения количественного контраста в таких планах. Один из актеров выходит из кадра, оставляя своего компаньона одного. Позднее он возвращается. Получается контраст 2-1-2 (рис. 25.34), Когда актер перемещается, камера либо панорамирует его, либо снимает его, следуя за ним (трэвеллинг).

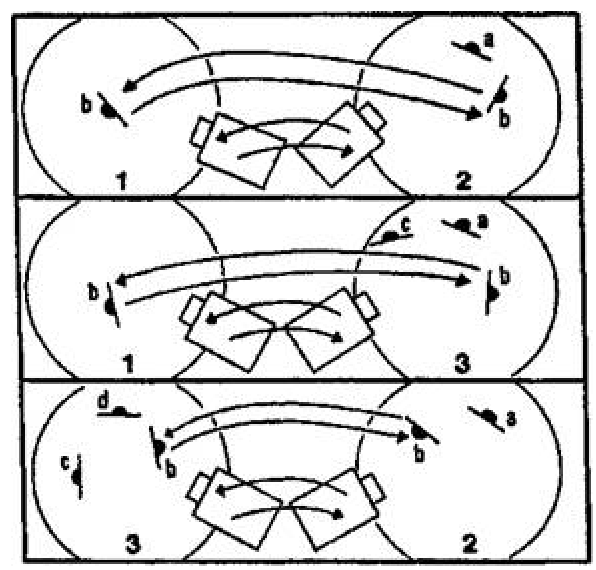


25.34 Один актер выходит из кадра, другой остается в кадре, затем первый вновь появляется - получается количественный контраст.

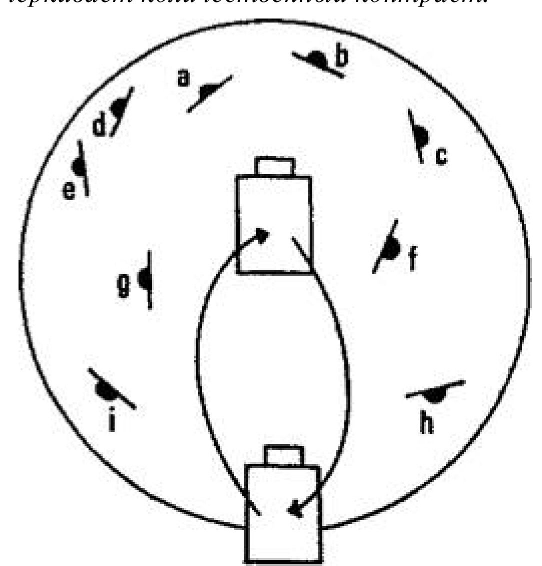
Если он перемещается в зону, где остается на какое-то время один, а потом возвращается к своему компаньону, то схемы количественного

контраста просты: 2-1-2 или 3-1-3.

Если он перемещается в зону, где уже имеются другие актеры, то количество возможных вариаций увеличивается (рис. 25.35). Если камера приближается к группе актеров или отдаляется от нее, то количество снимаемых актеров может либо возрастать, либо уменьшаться, в зависимости от драматической мотивации (рис. 25.36)

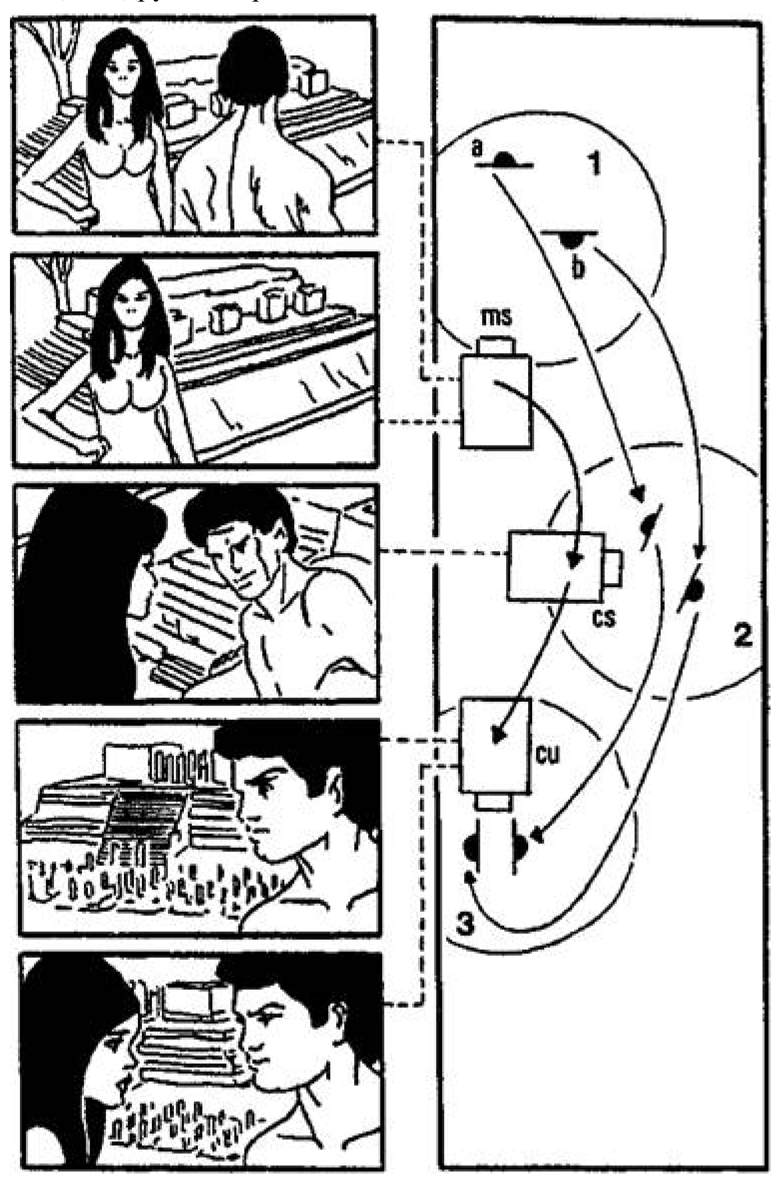


25.35 Камера прослеживает актера, который уходит из кадра, ее движение подчеркивает количественный контраст.



25.36 Камера, направляющаяся к группе актеров или отдаляющаяся от нее, может снимать ее всю или частично.

Рис. 25.37 показывает использование количественного контраста в комбинации с другими приемами съемки.



25.37 Несколько формул монтажа во время плана используются в этом примере. Актриса А постоянно остается в левой части кадра, актер В - в правой.

А и В видны средним планом. В выходит из кадра и камера кадрирует актрису А одну. Затем она переходит из зоны 1 к зоне 2. Камера панорамирует. Она (А) останавливается в зоне 3. Затем В направляется в зону 3. Камера панорамирует актера В. Он остается в кадре на несколько секунд один, затем появляется актриса А. Отмечаем следующие приемы, использованные в этом примере :

1. Количественный контраст использован по схеме: 2-1-2-1-2.
2. Три зоны действия образуют полукруг вокруг камеры, но на разном расстоянии от нее таким образом, что, когда камера панорамирует, актеры видны то средним планом, то приближенным, то крупным.
3. Актеры в каждой зоне меняют положение тела. Сначала они перемещались с заднего плана на передний план лицом, потом - в профиль.
4. Камера панорамирует дважды. В первом случае акцент ставится на актрисе А, во втором на актере В.

Этот пример показывает важность того, как нужно порой сочетать семь приемов, чтобы получился удачный гибкий общий план. Когда комбинируются движения камеры и актеров, то удается избежать проблемы согласования кадров. Кроме того, все перемещения в сцене или выделение того или иного персонажа получаются очень естественно.

МОНТАЖ ВО ВРЕМЯ СЪЕМКИ ИЛИ ПЛАН-ЭПИЗОД

План-эпизод - это долгий общий план, который последовательно разворачивается на экране, покрывая сцену полностью или ее значительную часть. Очень многие режиссеры любят использовать такой план, но особенно интенсивно эксплуатируют его европейские режиссеры. Некоторые их фильмы представляют собой лишь несколько таких планов, следующих один за другим. Эти режиссеры особенно ценят медленный ритм и последовательность съемки действия, что обеспечивается такой техникой.

В американском кинематографе такая техника используется значительно реже. Монтаж от кадра к кадру встречается значительно чаще. Но есть исключения. Сидней Люмет и Отто Премингс, например, очень часто прибегают к планам-эпизодам. Методы работы европейцев и американцев, использующих эту технику, различны. Как правило, в Америке режиссер снимает сцену несколькими общими планами, запечатленными с трех вершин треугольника, включающего внутренние контрпланы, перебивки и некоторые другие планы,

снимаемые исключительно с целью подстраховки, если понадобится материал при монтаже.

Монтажер-экспериментатор самостоятельно оценивает материал и монтирует фильм из эпизодов. Он один ответственен за выбор планов, решает, где дать перебивку и где оборвать сцену, включая приближенный план, а затем вновь давая общий план. Задача режиссера - это снабдить монтажера большим количеством материала, что позволит ему отобрать впоследствии нужное. Порой, монтажер объединяет две или три версии эпизода. Затем, просматривая монтированные эпизоды, режиссер может предложить изменить что-то или добавить дополнительные планы.

Монтаж - это отдельная операция, которая делается в то время, когда режиссер продолжает снимать следующие сцены. Количество пленки, которое может быть потрачено в этом случае, определяет коэффициент использования 1/10.

При таком типе организации кинопроизводства риск минимальный, поэтому этот способ работы так любим европейскими режиссерами. Но эта система требует скорее компетентных ремесленников, техников, чем настоящих творческих ладей. Это не критика такого метода работы. При производстве фильмов, которые должны давать большую отдачу, быстро работающий и компетентный ремесленик более предпочтителен, чем артист, работающий с индивидуальным подходом и требующий большего количества времени для достижения хороших результатов. При производстве фильмов всегда существует большое давление из соображений соотношения время/стоимость.

Независимые авторы фильмов, особенно в Европе, могут позволять себе снимать долгие планы, с которыми они в последствие чувствуют себя обеспеченными материалом для монтажа, так как организация их работы иная. Они обычно работают с легким освещением, снимают с магнитной звуковой лентой. Кроме того, авторы фильмов такого типа принимают активное участие в монтаже фильмов, делают минимальное количество дублей планов.

Нужно сначала проработать всю сцену, прежде чем снимать. Речь идет не об упрощении работы, просто съемка будет лучше подготовлена. Вспомните фразу Альфреда Хичкока: *"Хорошие фильмы получаются за письменным столом, а не на съемочной площадке"*.

Монтаж в самой камере - это выбор во время съемки. Сцена снимается только в этой версии и нет никаких западных планов, чтобы вставить их впоследствии, кроме нескольких перебивок, снимаемых с целью подчеркнуть некоторые детали сюжета, которые включаются

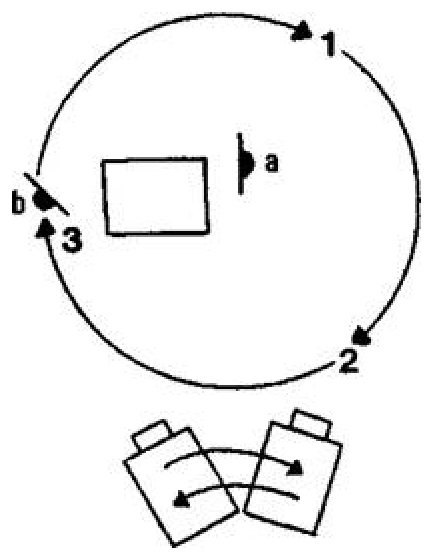
затем в общий план.

Парадоксально, но эта система обеспечивает более быстрый ритм съемки, чем многочисленные отдельные планы, традиционно затем монтируемые. Основное преимущество: поле для возможных ошибок сокращено, так как чаще всего это простой диалог, где актеры перемещаются в ограниченном пространстве и используются только средние и приближенные планы.

Телевизионные сериалы интенсивно используют эту технику, так как эпизодический характер таких сериалов очень важен при съемках этим способом. Несколько эпизодов могут сниматься одновременно, а затем в едином быстром ритме идут к своему завершению.

Часто используются движения, описывающие геометрические фигуры, особенно круги и треугольники. Круговые движения могут производиться вокруг неподвижного актера, предметов мебели или любых других предметов, имеющихся на съемочной площадке.

На рисунке 25.38 показано, как актер проделывает полный круг вокруг стола, тогда как другой актер остается неподвижным на протяжении всего плана.

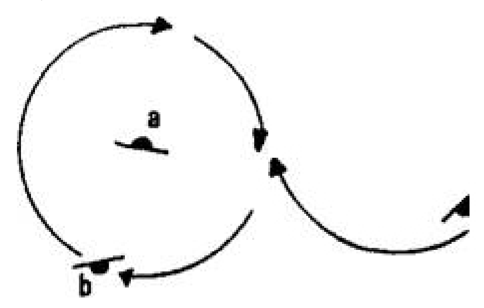


25.38 Схема кругового движения актера вокруг предмета мебели или неподвижного актера.

Актер в движении последовательно останавливается в трех позициях, проходя вокруг статичного актера А. Камера панорамирует актера В, который перемещается от позиции к позиции.

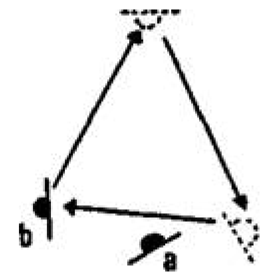
Статичный актер может стоять в центре описываемого

движущимся актером круга, у края его, либо за пределами этого круга. Рисунок 25.39 показывает некоторые примеры круговых движений для планов такого типа.



25.39. Различные круговые движения. Неподвижный актер находится то в центре круга, то с *края, то за пределами круга.*

Также широко используются треугольные схемы. Рисунок 25.40 показывает наиболее простой пример такого использования.



25.40 Схема треугольного движения актера.

Треугольное перемещение оказывается более впечатляющим, если актеры перемещаются попеременно по траектории в форме треугольника перед панорамирующей камерой или камерой в движении.

ГЛАВА 26

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ИЗ ОДНОЙ ЗОНЫ В ДРУГУЮ

Для диалогических сцен с группами людей, которые остаются на протяжении какого-то времени в одной и той же части съемочной площадки, все вариации и визуальное акцентирование, обеспечивающие разнообразие в сцене, достигаются лишь при помощи ручного монтажа, основанного на принципе треугольника. Но если актеры перемещаются из одной части в другую, то усиливается ощущение реальности сцены, а отношения между ними определяются положениями их тел, расстоянием, расположением в кадре и т.д.

Изменение зон не только позволяет разнообразить фон, видимый за актерами, но и дает возможность режиссеру менять схему монтажа. Зритель не должен отдавать себе отчета в том, какие приемы были использованы для воссоздания сцены на экране. Эти приемы и формулы могут повторяться множество раз, но тот факт, что они применяются к разным актерам и в разных ситуациях, маскирует их однообразие или сходство. Таким образом, одна из наиболее сложных кинематографических проблем - съемка статичных диалогических сцен - решается при помощи этих приемов и формул, причем, весьма естественным и приятным для восприятия способом. Сцены с активным действием, происходящие события легко воспроизводятся в кино. Но статичный диалог, несмотря на то, что он необычайно важен для воспроизводства на экране, настолько сложен, что имеет тенденцию даже разрушать все свойства такого способа выражения, которым является фильм. Ручной монтаж в сочетании с изменением зон решает эту проблему.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

При изменении зоны, группа может перемещаться из одной зоны в другую, распределяться по разным зонам или переходить из нескольких зон в единую, общую зону. Существует бесконечное количество участков, которые могут быть использованы. Но бывает достаточным порой использование трех из пяти, причем, каждый из участков может использоваться несколько раз, если этого требует развитие сюжета.

Движение должно быть (или должно казаться) мотивированным чем-то. Наиболее естественные мотивы движения заключены в самом диалоге. Самое эффективное движение - это то, которое является результатом эмоции говорящего или слушающего.

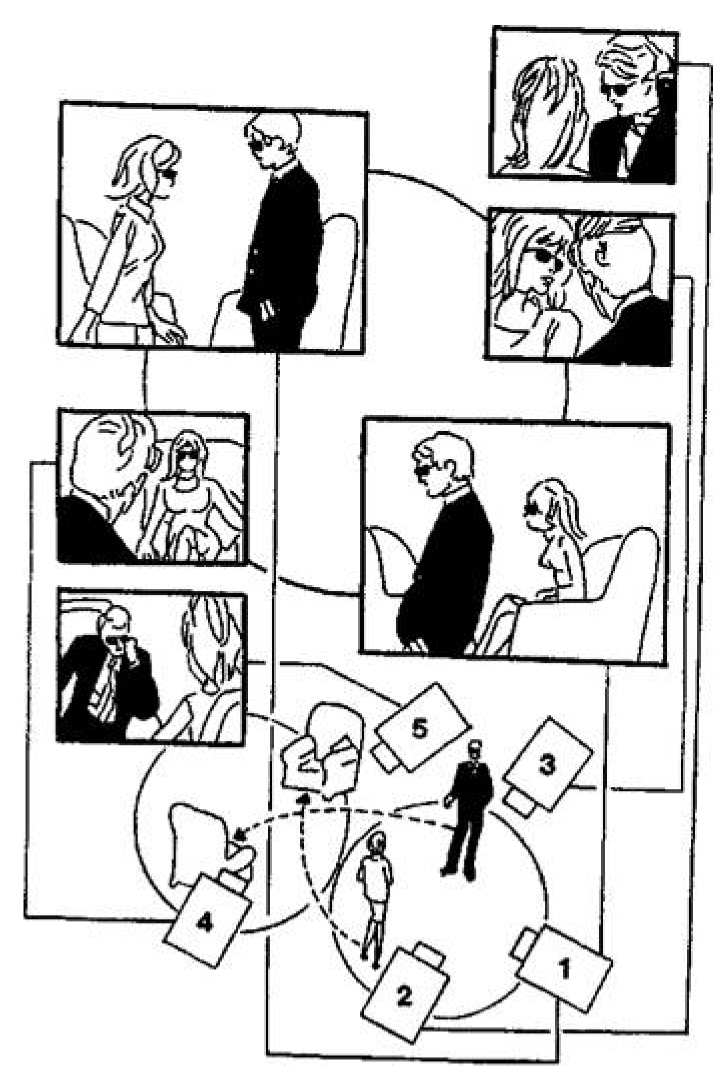
Если нет эмоционального повода для движения, то повод должен быть чисто практическим. Примеры, которые мы здесь предлагаем, показывают сцену с двумя актерами. Но если речь идет о более многочисленной группе, то все подчиняется тем же правилам, с той лишь разницей, что появляются новые возможности комбинаций кадров.

ГРУППА ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ ИЗ ОДНОЙ ЗОНЫ В ДРУГУЮ

Изменение зоны - прежде всего, техника, используемая для того, чтобы получить измененную композицию кадра. Вторая возможность - это то, что изменение зоны позволяет обогатить сцену новыми эмоциональными моментами и новой обстановкой.

При изменении зоны, атмосфера сцены тоже оказывается измененной: становится более интимной, напряженной и т.д.

Изменение зоны должно происходить во время повтора плана ситуации для того, чтобы связать две схемы монтажа (рис. 26.1).



26.1 Простой случай, когда группа людей перемещается из одной зоны в другую, не прекращая разговора. Изменение положения и уровня тела в кадре привносит некоторое разнообразие.

Два места расположения использованы в этом примере. Порядок монтажа эпизода следующий: 1-2-3-2-3-1-4-5-4-5.

Первая позиция с двумя актерами в начале эпизода. Первая половина сцены с двумя стоящими актерами снимается основными планами 2 и 3, монтируемыми параллельно с внешними контрпланами вокруг актеров.

Когда первая половина эпизода заканчивается, мы возвращаемся к

плану 1. Мы используем теперь это расположение камеры, чтобы представить сцену под другим углом зрения. Мы видим актеров, перемещающихся на задний план, во вторую зону. Получается два дополнительных момента: актеры меняют свое положение в кадре и уровень положения тела в кадре становится ниже, когда они садятся. Основные планы 4 и 5 - это опять внешние контрпланы этой пары. Композиция кадра, несмотря на то, что повторяется предыдущая схема, оказывается измененной, благодаря изменению положения актеров в кадре.

Обстановка и атмосфера сцены меняются. Актеры теперь занимают более удобное положение, что придает сцене интимный оттенок.

Формула проста: схема монтажа, использованная для первой зоны, повторяется для второй. Эти схемы монтажа могут быть различными для каждой зоны, и они могут использовать несколько комбинаций общих планов, базированных на пяти вариантах треугольного принципа расположения камеры.

Основная идея: группа актеров может перемещаться из одной зоны в другую, каким бы ни было расстояние. Таким образом, для фиксированных общих планов можно получить различные задние планы.

Если речь идет об очень значительной группе актеров, то только центральные персонажи могут перемещаться из одной зоны в другую.

На съемочной площадке можно выделить два, три, четыре или пять участков-зон, где могут проигрываться отдельные части эпизода. В каждой зоне могут быть использованы различные визуальные вариации. Не только различные схемы монтажа, но и отношение, положение тел, расстояние и т.д. могут быть предопределены с тем, чтобы затем вызвать ощущения спонтанности, экспромта.

УВЕЛИЧЕНИЕ ГРУППЫ

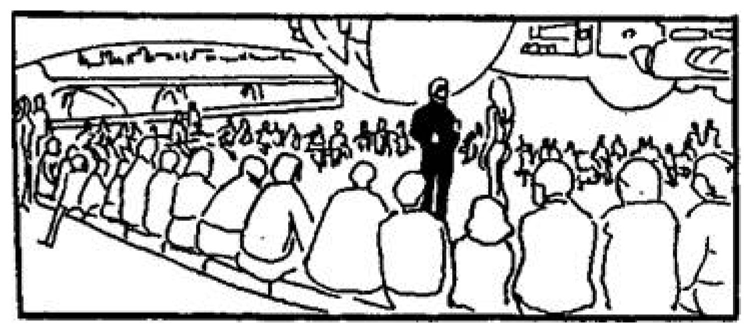
Перемещение всей группы (то, о чем мы только что говорили) - это достаточно ограниченный приём. Его можно усовершенствовать, прибегая к понятию увеличения группы. Это увеличение получается либо при помощи селективного монтажа, либо перемещением нескольких центральных персонажей группы в другое место.

Селективный монтаж может выделить молчаливого актера, находящегося в центре группы, либо внести изменение в кадр простой заменой порядка монтажа (рис. 26.2).

Порядок монтажа эпизода может быть следующим:

План 1. Полным кадром план группы в зале,

расположившейся вокруг двух центральных актеров, разговаривающих в центре между собой. Группа пассивно сидит. Только центральные актеры привлекают наше внимание.



План 2 и план 3. Оба они дают приближенные внешние контрпланы двух центральных актеров, которые обсуждают тему, интересующую всех. Каждый из планов - это общий план и оба они монтируются параллельно, обеспечивая первую часть сцены.





План 4. Опять вся группа, садящая вокруг, снимается с другой позиции зала. На переднем плане, слева, спиной к камере, сидит женщина и смотрит на центральных актеров на заднем плане. Она

расположена на бордюре этого круга, который окружает центральных актеров.



План 5. Контрплан этой женщины, рядом с камерой. Она смотрит вправо, за кадр. Тишина. Нейтральное выражение лица женщины; никакой реакции не отражается на ее лице в момент, когда она слушает, что говорят центральные актеры.

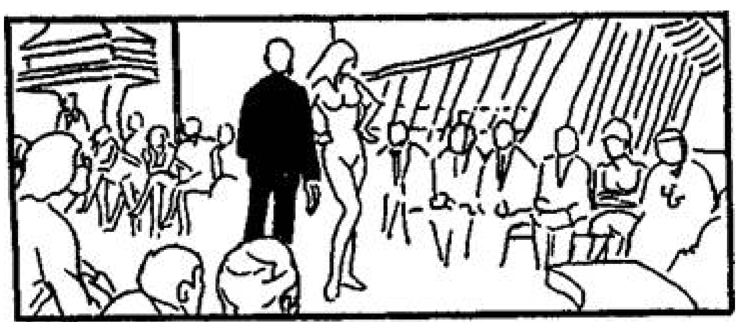


План 6. Полным кадром два центральных актера и часть группы за ними. Доминирующие актеры продолжают дискуссию. Положение камеры по той же визуальной оси, что и в плане 4, но немного ближе вперед по оси.

Итак, то, что кадрируется в этом плане, представляет собой угол зрения женщины. Это общий план, периодически прорываемый планом 5, перебивкой, где женщина молча наблюдает за дискуссией. Планы женщины - очень короткие - две секунды, хотя план 6 достаточно долгий.



План 7. Еще один план ситуации, снятый с другой позиции перед самым концом сцены. Идеальным был бы вариант, если бы один из центральных актеров, вовлеченных в дискуссию, отошел бы от своего компаньона, как это показано в конце плана 6. В этом плане вся группа снимается в движении, и все выходят из комнаты, направляясь в другую часть дома.



26.2 Увеличение группы, селективный монтаж, используются две различные зоны съемочной площадки (женщина и центральная группа) во время второй половины эпизода.

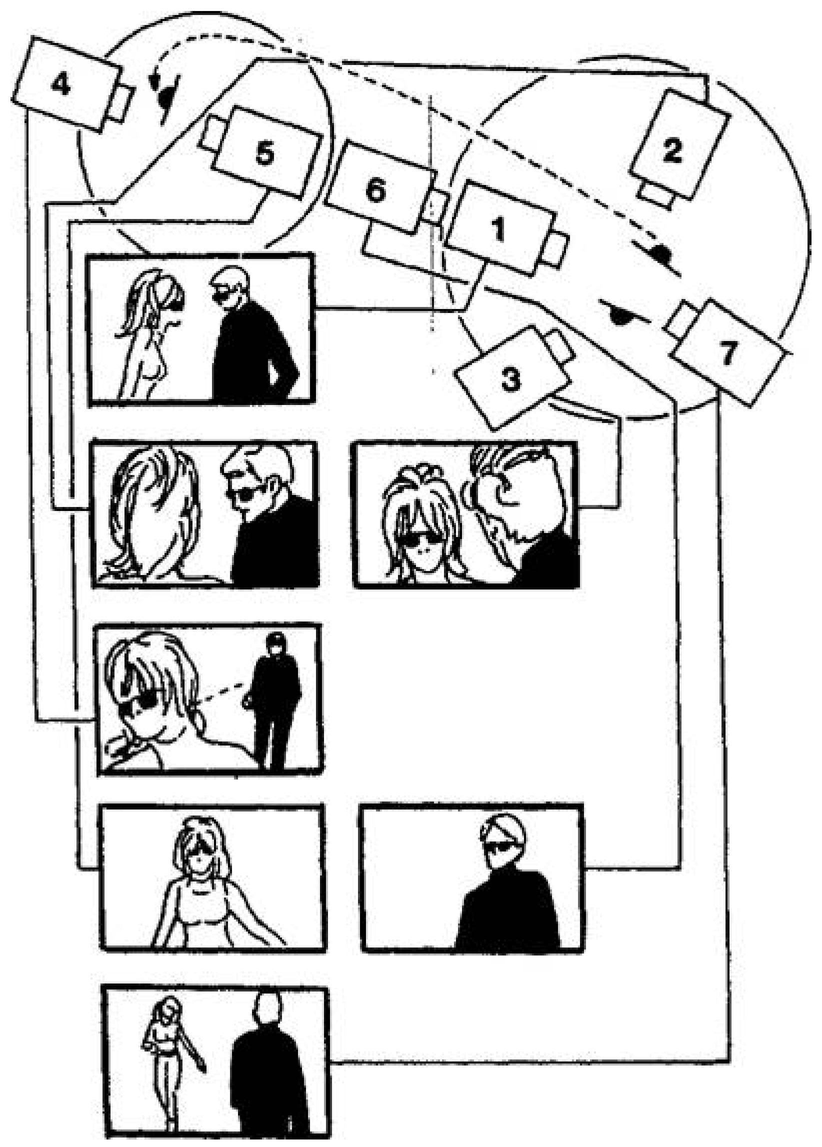
Как мы видим, вся группа, включая центральных актеров, неподвижна на съемочной площадке на протяжении всего эпизода, а движение происходит лишь в самом конце.

Основные планы 2 и 3 сосредотачивают центр интереса на одной зоне съемочной площадки. В процессе перехода от основного плана 5 к плану 6 возникает визуальное понятие увеличения группы и устанавливаются отношения между персонажами, занимающими различные части съемочной площадки. Получаются две вариации кадра, хотя ни один из актеров не перемещается.

ДВА ДРУГИХ ВАРИАНТА

Если один из актеров перемещается из одной зоны в другую в то время, как его партнер остается на прежнем месте, также получается

увеличение группы (рис. 26.3).



26.3 Один актер перемещается из одной зоны в другую, а его компаньон остается на прежнем месте.

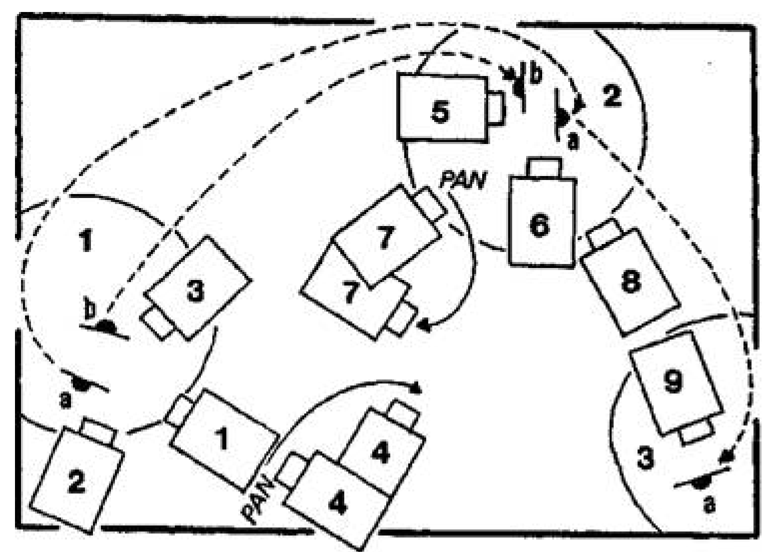
При монтаже первой части эпизода два основных внешних контрплана монтируются параллельно. Как только сцена приобретает новое положение, происходит движение актеров из одной зоны в другую.

Схема монтажа второй части эпизода предусматривает два положения камеры (два внутренних контрплана) с тем, чтобы соединить визуально актеров перед концом эпизода новым планом ситуации. Порядок монтажа для этого примера следующий: 1-2-3-2-3-2-3-4-5-6-5-6-5-6-7.

Увеличение группы может быть скомбинировано с изменением зоны для всей группы, с целью привнесения разнообразия в долгий эпизод. В этом случае эпизод начинается с показа двух актеров в первой зоне, где схема монтажа предусматривает внешние контрпланы. Затем два актера перемещаются во вторую зону и в процессе движения меняют свое положение в кадре.

Для съемок движения актеров в этой сцене может быть выбрано положение камеры под прямым углом. После чего один из актеров движется к третьей зоне, и обе эти зоны (2 и 3) соединяются двумя положениями камеры (внутренними контрпланами).

Новые планы ситуации отмечают каждое изменение. Рис. 26.4 показывает все моменты движения и расположения камеры, о которых мы говорили.



26.4 Два предыдущих приема используются вместе в этом случае. Группа перемещается из одной зоны в другую, потом один из актеров направляется к третьей зоне, а его компаньон остается во второй.

ОДИН АКТЕР ДВИЖЕТСЯ, ДРУГОЙ ОСТАЕТСЯ НЕПОДВИЖНЫМ

В этом случае один из актеров отдаляется из зоны, общей для двух актеров, в зону (или в зоны) на заднем плане. Основным в этой технике является то, что актер постоянно движется, пока не вернется к своему партнеру, отвечающему на его слова. Партнер же находится без движения на протяжении всего эпизода.

Формула проста:

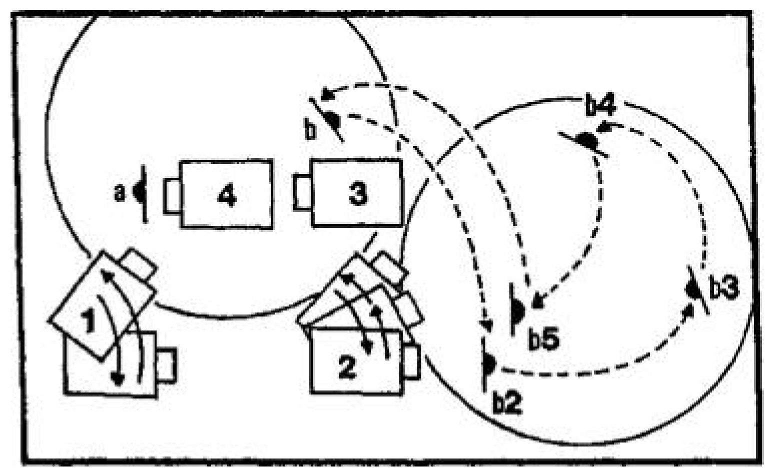
План 1. Средний план двух актеров. Затем камера панорамирует в сторону актера в движении, который отдаляется.

План 2. Внутренний контрплан актера, который остается на прежнем месте на протяжении всего эпизода.

План 3. Основной панорамный план, где актер в движении перемещается по съемочной площадке. Он движется поэтапно с остановками. В этот общий план включены два небольших плана неподвижного актера. Эти два маленьких общих плана сняты на общей визуальной оси с позиций внутреннего контрплана.

План 4. Эпизод заканчивается показом того, как актер в движении возвращается на свое первоначальное место и оказывается вновь рядом с неподвижным актером.

Рис. 26.5 иллюстрирует съемку этого эпизода с применением описанной техники диалога двух актеров.



26.5 План расположения на площадке. В этом случае один актер перемещается из зоны в зону, а второй постоянно неподвижен.

План 1. Американский план. А и В разговаривают. В поворачивается и идет вправо. Камера панорамирует его. В останавливается, разворачивается, оказывается лицом к А, который теперь вне кадра.

План 3. Американский план А, лицом к камере. Он отвечает.

План 2. Приближенный план B, лицом к камере. Он поворачивается и направляется на задний план, занимает положение B3, останавливается американским планом, лицом к камере. Камера панорамирует его влево. Он говорит.

План 3. Американский план актера A. Он слушает.

План 2. Американский план актера B. Он вновь движется, направляясь влево в позицию B4, приближенным планом. Камера панорамирует влево. Он говорит.

План 4. Приближенный план A, лицом к камере. Он слушает.

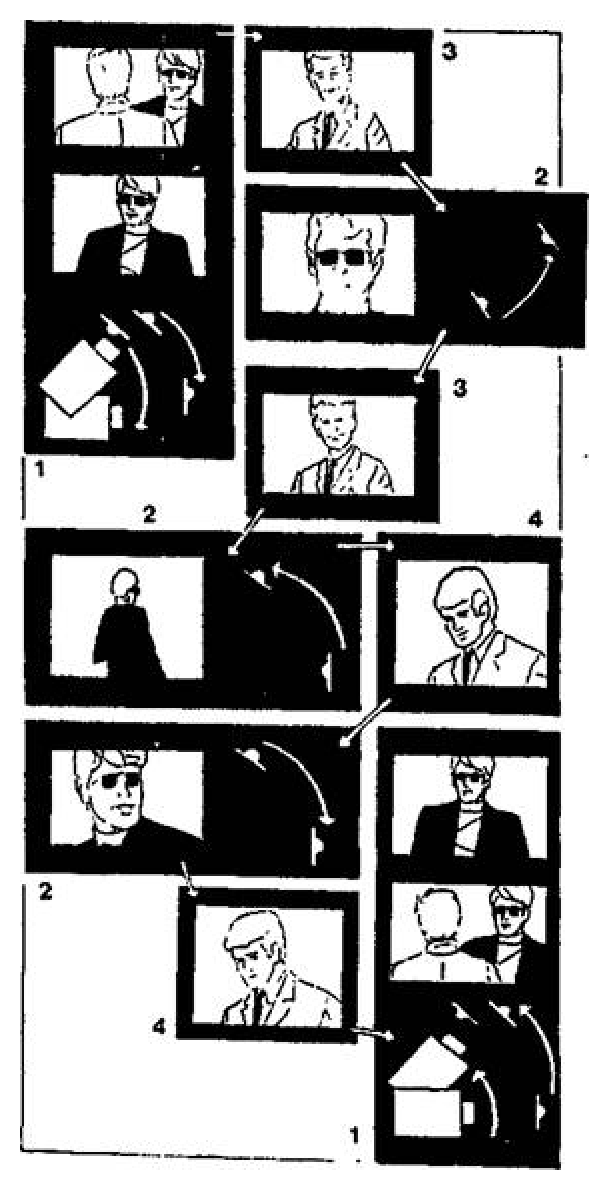
План 2. Приближенный план B. Он движется вправо в позицию B5, приближенным планом. Камера панорамирует вправо. Он говорит.

План 4. Приближенный план A. Он отвечает.

План 1. Американский план B. Он направляется влево и подходит к актеру A. Камера панорамирует его, показывая двух актеров американским планом. Они разговаривают. Конец эпизода.

Необязательно, чтобы оба актера оставались стоять на протяжении всего эпизода. Неподвижный актер может, например, сидеть. Актер в движении может оживить свое перемещение из одной зоны в другую какими-то незначительными деталями: зажечь спичку, закурить сигарету, переставить вазу с цветами и т.д.

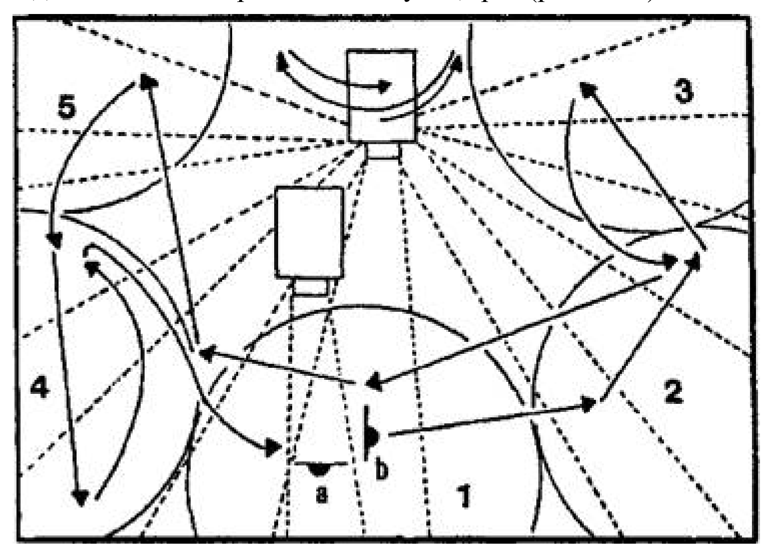
Рис. 26.6 показывает композицию кадра для каждого из четырех основных планов, скомбинированных между собой в эпизоде.



26.6 Простой случай, когда один актер перемещается из одной зоны в другую, а второй актер остается неподвижным на протяжении всего эпизода.

Если эпизод очень долгий, то актер, который движется, может где-то присесть, затем встать, постоять какое-то время, затем продолжать движение. Камера, кроме панорамирования, может производить движение вперед, назад по отношению к актеру, который пе-

ремещается из одной зоны в другую. В середине особенно длинного эпизода мы можем объединить актеров на некоторое время, а затем актер в движении повторит всю схему еще раз (рис. 26.7).



26.7 Диаграмма для более сложного эпизода, в котором один актер перемещается, а другой остается в фиксированном положении на протяжении всего эпизода.

Главное - то, что один из актеров остается неподвижным, тогда как второй перемещается из одной зоны в другую.

ОБЪЕДИНЕНИЕ В ГРУППУ

Группа объединяется, если все актеры, которые ранее были распределены по различным зонам съемочной площадки, потом собираются в одном месте. Такой прием очень удачен для завершения эпизода.

Два актера были видны перемещающимися из одной зоны в другую. Группа была распределена, а теперь все объединились и зритель получает возможность еще раз посмотреть на всех актеров перед концом эпизода. Линия движения актеров не должна быть произвольной, она должна логически выстраиваться на основе сюжета. Кроме того, нужно выбрать наиболее удачную схему монтажа эпизода.

ПРИЕМЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ДЛЯ ЗАМЕНЫ ЗОНЫ АКТЕРАМИ

Мы уже говорили о том, что замена зоны должна быть произведена в момент введения нового плана ситуации, где четко показываются обе

зоны, на которых разворачивается действие.

Существует несколько формул, позволяющих ввести замену зоны и базируются они на различных моделях монтажа.

СЛУЧАЙ 1.

Актеры А и В показаны внутренними контрпланами. Общие планы монтируются параллельно. Затем А выходит из своего общего плана. Она входит в общий план 2 (который кадрирует двух актеров) (рис. 26.8).



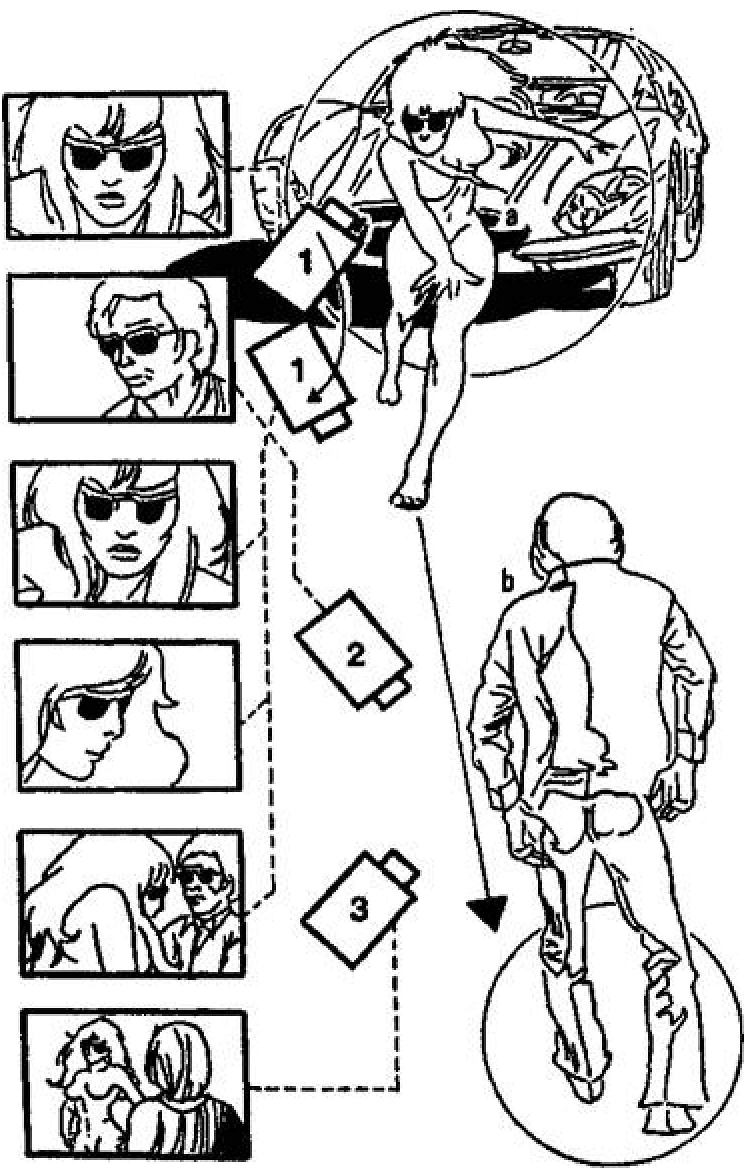
26.8 Актеры сначала снимаются неподвижно. Затем один идет навстречу другому, таким образом, что они занимают одно и то же пространство. Используется пара внешних контрпланов.

Объединение в группу произошло за счет перемещения актрисы из своего места нахождения к месту нахождения партнера. Общий план 2 может теперь продолжаться с двумя актерами, или может быть введена пара внешних контрпланов, монтированных параллельно. Если мы сделаем наоборот, то получим эффект рассредоточения группы.

СЛУЧАЙ 2.

Панорамное движение может быть использовано с целью

объединения актеров в одной зоне. Общие планы 1 и 2, показывающие каждого актера в отдельности внутренними контрпланами, монтируются параллельно. Когда А переходит в общий план 1, камера панорамирует ее, чтобы показать, как она приближается к актеру В и затем останавливается около него (рис. 26.9).



26.9 Случай, сходный с предыдущим, разница лишь в том, что используется панорамное движение камеры. Этот панорамный план

прослеживает актера в движении до тех пор, пока он не достигнет новой зоны, где его ожидает партнер.

Тот же результат получается, если использовать серию планов, как в предыдущем примере (случай 1).

СЛУЧАЙ 3.

Два актера, занимающие различные зоны съемочной площадки, могут быть объединены коротким трэвеллингом. Они снимаются индивидуально внутренними контрпланами. Эпизод разворачивается следующим образом:

План 1. Приближенный план А.

План 2. Приближенный план В.

План 1. Приближенный план А.

План 2. Приближенный план В.

План 1. А движется к камере. Камера делает трэвеллинг назад, проходя рядом с В, затем останавливается, кадрируя его сзади в одной стороне кадра. А останавливается лицом к В.

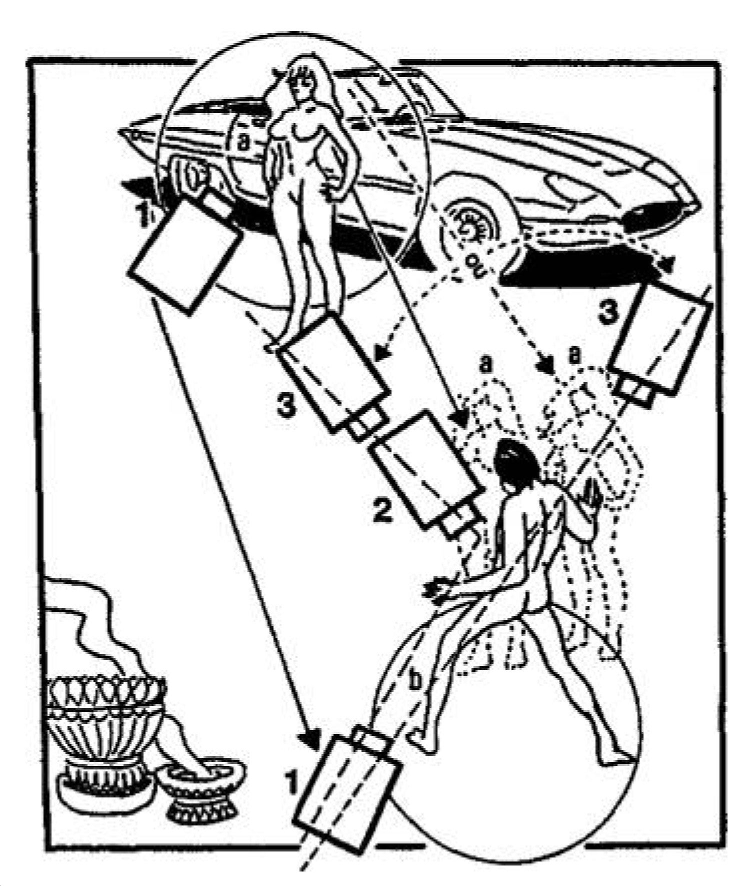
План 4. Внешний противоположный план В-А.

План 1. Внешний контрплан В-А.

План 2. В и А вместе.

План 1. В и А в том же плане.

Такое решение сцены похоже на два предыдущих случая, где схема монтажа представляла собой переход от серии внутренних планов к серии внешних планов для того, чтобы снять двух актеров, находящихся в одной и той же зоне площадки (рис. 26.10).

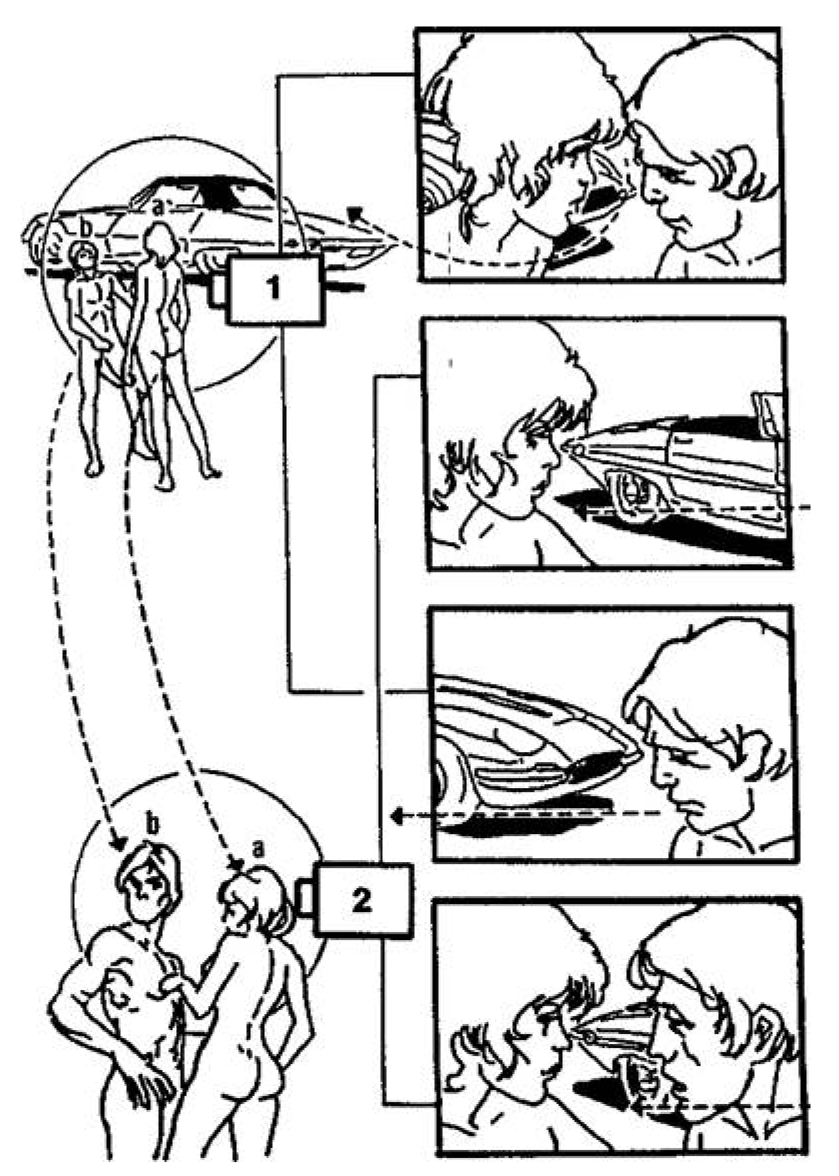


26.10 Трэвеллинг сопровождает актера в движении во время его перемещения из одной зоны в другую.

Рисунок предлагает альтернативное решение съемки последней части эпизода. В предыдущей сцене женщина останавливается лицом к мужчине, женщина слева, мужчина справа в кадре, как при последнем положении камеры в плане 1. Альтернативное решение состоит в том, что женщина отходит в другую сторону, и в конце плана 1 мужчина оказывается в левой части кадра, спиной к зрителям, а женщина - в правой части кадра, лицом к зрителям. Положение камеры для плана 3 будет теперь по другую сторону от линии движения, что позволит нам снять внешний контрплан. Линия интереса, которая в начале сцены проходила между двумя актерами, получит к концу движения новое направление и объединит двух актеров на общем участке площадки.

СЛУЧАЙ 4.

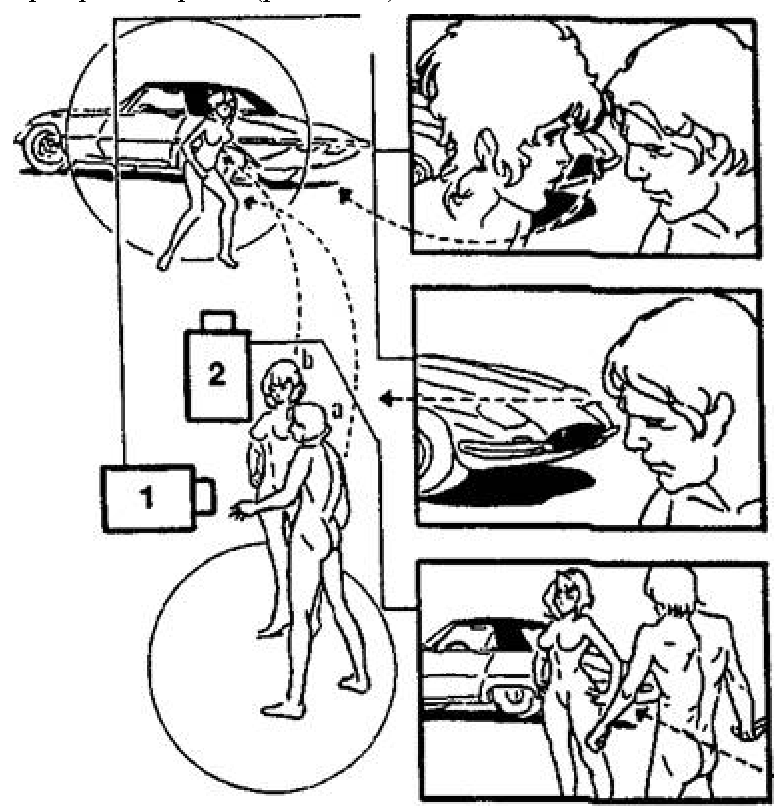
Когда два актера перемещаются из одной зоны в другую, один из них должен начать движение первым (рис. 26.11).



26.11 Два актера попеременно движутся навстречу друг другу. Два общих плана монтируются параллельно, чтобы показать этот момент.

План 1. А и В разговаривают. А выходит из кадра влево, оставляя В.
План 2. А входит в кадр справа и поворачивается к В, вне кадра.
План 1. В один, говорит что-то, затем выходит из кадра влево.
План 2. В входит в кадр справа и догоняет А.

В этом примере оба актера в профиль, в двух зонах. Но две камеры, расположенные под прямым углом, обеспечивают такой сцене некоторое разнообразие (рис. 26.12).



26.12 Положение камеры под прямым углом используется для съемки перемещения из одной зоны в другую последовательно двум актерами.

План 1. В и А разговаривают. Актер В выходит из кадра влево, оставляя А в центре кадра, одну. Затем А выходит влево.

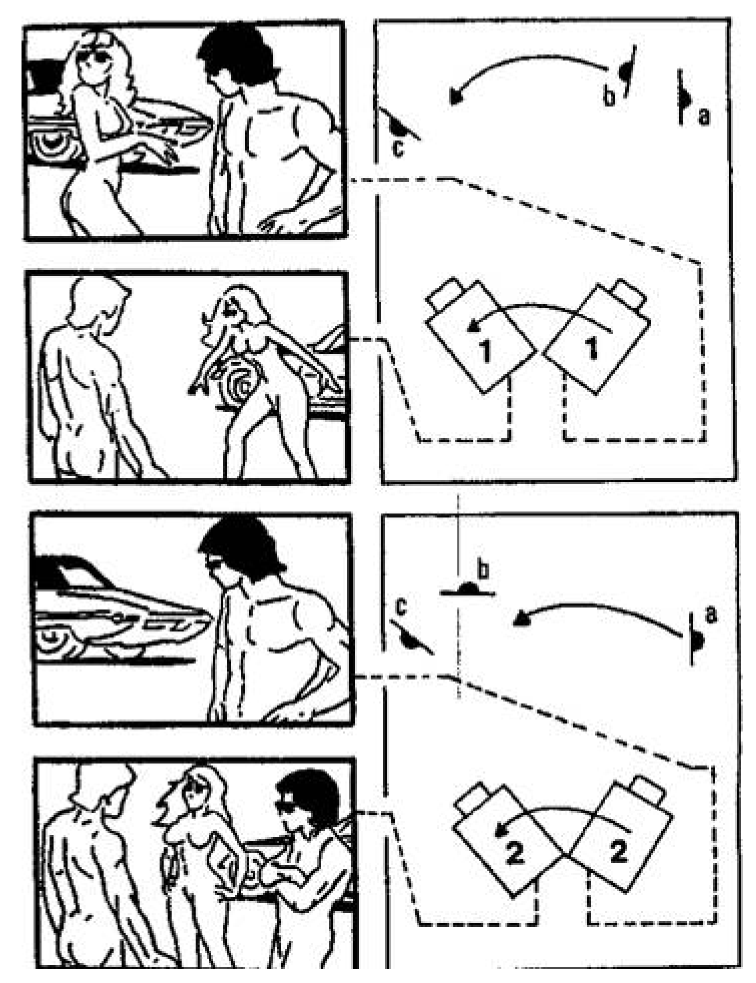
План 2. В лицом к камере, в левой части кадра. А входит справа, останавливается в правой части кадра, спиной.

Это был пример более детального изображения предыдущего случая.

СЛУЧАЙ 5.

Два последовательных панорамных плана, снимаемых с одной и той же позиции камеры, могут быть использованы для показа двух актеров, перемещающихся отдельно из одной зоны в другую (рис. 26.

13).



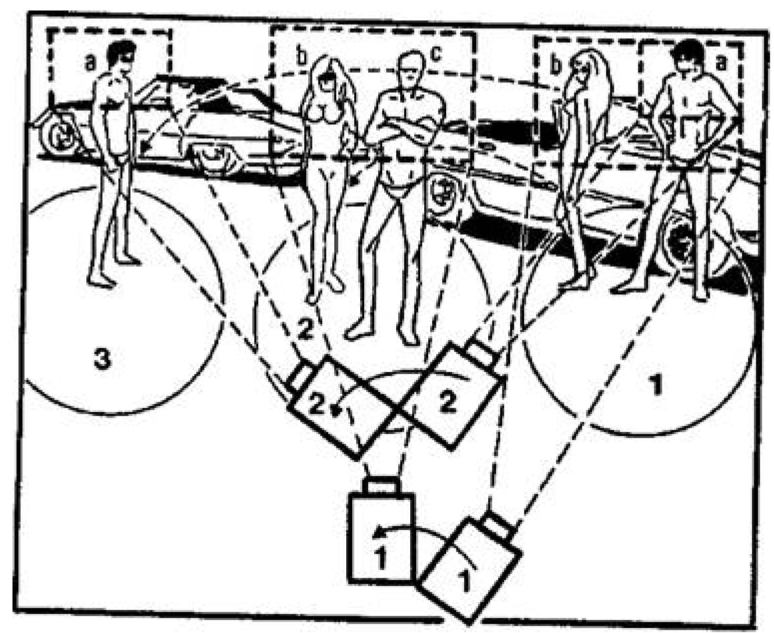
26.13 Два актера перемещаются из одного места в другое. Съемка вращающейся камерой. Два панорамных плана даются исходя из одного и того же положения камеры, сначала показывается один актер, затем другой во время того, как они направляются в новое место, где их ждёт третий актер.

План 1. В и А средним планом. Когда В идет влево, камера панорамирует ее с этой стороны до тех пор, пока она не настигнет актера С.

План 2. А все время в той же позиции, средним планом, направляется влево. Камера панорамирует его до тех пор, пока он не настигнет актеров С и В. Теперь все три актера находятся во второй

зоне и могут быть сняты по принципу треугольного расположения камеры для того, чтобы показать зрителю всю группу в целом или каждого члена группы в отдельности.

Второй панорамный план (план 2) может быть показан до того, как актер А направится к третьей зоне (рис. 26.14).

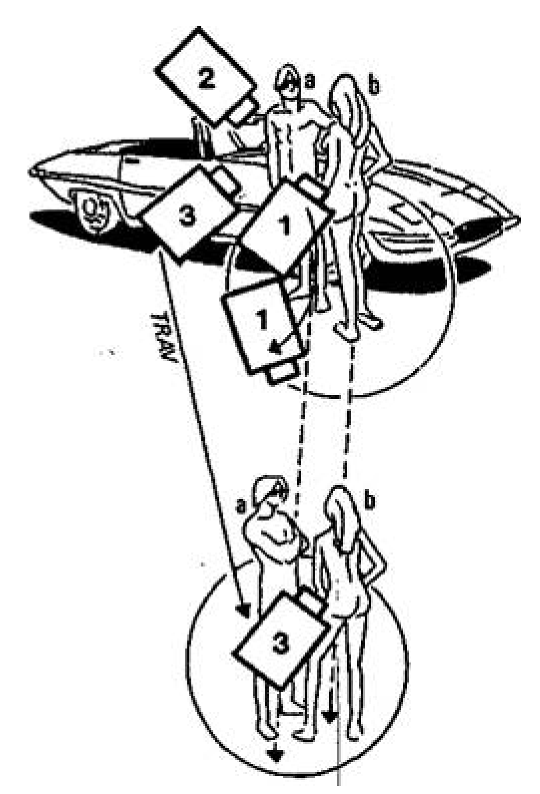


26.14 Два панорамных плана на одной общей визуальной оси; снимаются два актера по отдельности во время перемещения из одной зоны в другую.

Если панорамные планы актеров - это планы на расстоянии, то неподвижные предметы и аксессуары на переднем плане обеспечат ощущение глубины панорамному движению. Второй панорамный план может быть дан с более близкой позиции по той же визуальной оси, что и предыдущее положение камеры.

СЛУЧАЙ 6.

Изменение зоны нахождения второго актера может быть снято с привнесением некоторого разнообразия за счет параллельного показа общих планов (рис. 26.15).



26.15 Комбинируя панорамирование и трэвеллинг, можно снять перемещение актеров из одной зоны в другую с небольшой паузой в середине эпизода.

Эпизод монтируется следующим образом:

План 1. Приближенный план А и В.

План 2. Приближенный контрплан обоих.

План 1 и план 2 - как два предыдущих.

План 1. Через мгновение В идет вправо. Камера панорамирует и кадрирует одного актера В, приближенным планом.

План 3. Приближенный план А.

План 1. Приближенный план В.

План 3. Приближенный план А. Он направляется на нас. Трэвеллинг назад до тех пор, как камера захватывает В спиной в одной части кадра. А останавливается рядом с В, лицом к В.

Этот способ вносит некоторое разнообразие и обеспечивает наименьшую искусственность перехода актера из одной зоны в другую. Такое решение может применяться всегда, когда актеры перемещаются из зоны в зону.

Есть, конечно, множество других вариантов решения съемки перехода из зоны в зону, когда речь идет о двух, трех, четырех персонажах, вовлеченных в сцену. Основные правила и примеры были уже рассмотрены нами ранее.

ГЛАВА 27

КОМБИНИРОВАНИЕ ТЕХНИК МОНТАЖА

Те, кто создают художественные фильмы, прекрасно понимают, что наиболее важная часть работы касается съемки эпизодов с диалогами. Диалоги определяют поведение персонажей, дают необходимую информацию публике, способствуют развитию сюжета, выявлению чувств, характеров и т.д.

Создатели документальных фильмов тоже порой прибегают к сценам с комментариями (иногда просто с визуальными находками, иногда с речью за кадром) для того, чтобы подчеркнуть, выявить некоторые темы сюжета.

При выборе кинематографических средств съемки диалогических сцен, мы должны обратить внимание на комбинирование двух техник: ручного монтажа и монтажа во время съемки. Такое комбинирование расширяет наши возможности и их применение в самых различных обстоятельствах. Нам важно конкретно рассмотреть использование этого на практике, так как гамма возможных решений очень разнообразна.

МОНТАЖ ОТ ПЛАНА К ПЛАНУ

При таком подходе сцена снимается в виде нескольких планов, долгих или коротких, согласно интуиции. Долгие планы могут быть статичными или монтированными во время съемки (планы-эпизоды).

Диалоговые сцены - достаточно сложны, так как есть только один способ монтажа эпизода: съемка целого плана для каждой фразы или нескольких фраз, произносимых актерами.

Сцены с чистым действием, где актеры движутся, не произнося слов,- легче для съемки с такой техникой монтажа. Здесь используется весь арсенал кинематографических правил: состыковка кадров во время действия, принцип треугольного расположения камеры вокруг актера, действие и ответное действие и т.д. Все эти элементы прекрасно сочетаются с такой техникой монтажа.

Режиссера Сержа можно назвать непревзойденным мастером этой техники и одним из выдающихся режиссеров в плане применения монтажа от плана к плану на протяжении всех его фильмов. Его

фильмы "Воскресенье в Сибеле", "Компенсация" и "Пятнадцать дней в сентябре" являются великолепными примерами тех результатов, которых можно достичь, используя эту технику монтажа. Он использовал каждый план только один раз (исключение, может быть, один или два раза в каждом фильме, где ему необходимо было прервать посередине план с целью использования вставки или перебивки). Такое применение требует прекрасного знания техники, так как возможные ошибки при таком монтаже обходятся очень дорого.

СЛУЧАЙ 1.

Короткий фрагмент эпизода объяснит нам эту технику, примененную в сцене с диалогом.

План 307. Средний план молодой пары. Они сидят в высокой траве возле большого дерева. Камера медленно движется на них, постепенно останавливается.

Он: "Как здесь хорошо вдали от деревни! Я чувствую себя ожившим, счастливым!" Молодой человек ложится на спину на землю. Прерываем кадр во время действия.

План 309. План со стороны по отношению к паре. Молодой человек, на переднем плане, заканчивает свое движение (ложится на землю) и кладет руки за голову.

Девушка, за ним, поворачивается к нему и смеется. Она: "Вы ведете себя, как мальчишка, Билли".

Он улыбается и поднимается. Камера делает легкое панорамное вращение вправо, кадрируя их вдвоем: они сидят рядом на траве, в профиль, с правой стороны.

Он: "Иногда нужно. Это полезно для здоровья".

Он начинает движение поворота головы к девушке. Мы обрываем план во время действия.

План 310. Оба видны спиной. Он поворачивает голову к ней, поднимает правую руку и нежно берет ее за подбородок.

Он: "Как хороши эти невинные глаза..."

Он привлекает ее лицо к себе, чтобы поцеловать ее в губы. Прерываем кадр во время его движения.

План 311. Приближенный контрплан обоих. Голова молодого человека в тени, ее контуры вырисовываются на хорошо освещенном лице девушки. Она наклоняет голову вперед. Они целуются. Камера движется вправо, одновременно поворачиваясь влево, кадрируя их лица и то, как тени ветвей деревьев падают на них. Они улыбаются и она немного отодвигается от него, чтобы лучше разглядеть. Они внимательно смотрят друг на друга. Вдруг, где-то совсем рядом слышится ржание лошади. Оба поворачиваются, глядя за кадр.

План 312. Контрплан. Пара на переднем плане, спиной, кадрирована средним планом. На заднем плане человек на лошади молча наблюдает за ними.

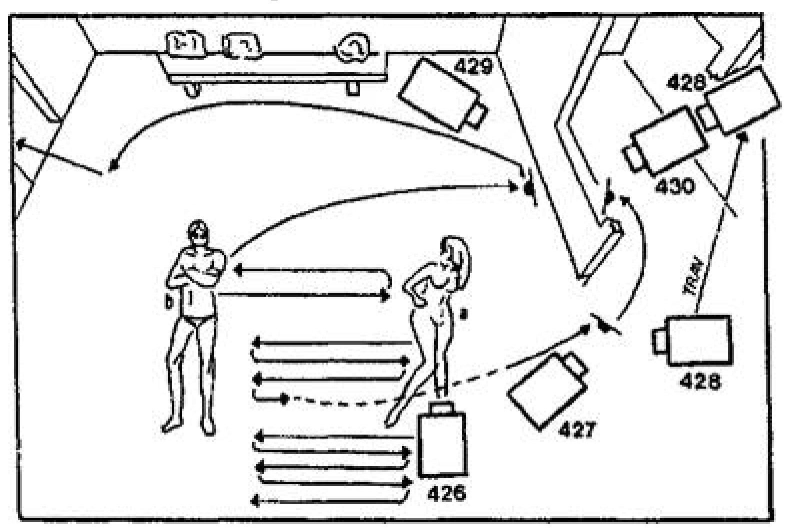
План 313. Приближенный план всадника. Та же визуальная ось, что и в предыдущем плане. Он широко улыбается.

Всадник: "Я помешал чему-то?"

Каждый план в этом примере дает фрагмент сцены. Ни одно положение камеры не использовано дважды. Ни один из планов не монтируется параллельно с другим. Пример короткий и достаточно простой.

СЛУЧАЙ 2.

Планы, монтированные во время съемки, могут использоваться согласно тех же принципов. Несколько кадров со средней продолжительностью (одна или две минуты каждый) соединяются один с другим, обеспечивая часть эпизода. Пример, который мы предлагаем, хорошо иллюстрирует этот прием. Рис. 27.1 -это план съемочной площадки во время съемок этого эпизода.



27.1 План съемочной площадки. Эпизод, снимаемый и монтируемый от плана к плану. Каждый план используется только один раз, но некоторые планы применяют принцип монтажа во время съемки, что обеспечивает разнообразие.

План 426. Камера перемещается справа налево, за актрисой А, которая идет за актером В, объединяя их приближенным планом во второй зоне. После небольшого разговора актриса А направляется вправо, камера следует за ней. Она возвращается в первую зону,

останавливается и поворачивается влево, продолжая говорить. Затем она вновь направляется влево, ко второй зоне. Камера движется на нее и останавливается, показывая в профиль В-А, приближенным планом.

Они обмениваются упреками. В проходит вправо (камера следует за ним) и оказывается в первой зоне, где он останавливается. Через мгновение, В возвращается во вторую зону и композиция кадра теперь А-В, приближенным планом. Он последний раз взывает к ней. А выходит из кадра вправо. В остается в кадре один, голова его опущена.

План 427. А входит в кадр слева. Она отдаляется от камеры и останавливается, спиной, средним планом. Она поворачивается влево, произносит снова слова упреков, затем поворачивает голову и вновь отдаляется от нас. Прерываем кадр во время действия.

План 428. Средний план с обратной точки. В - в левой части кадра, на заднем плане, спиной. А - на переднем плане, идет вправо в другую комнату, камера следует за ней. Она останавливается рядом с дверью в левой части кадра. В - в профиль на заднем плане, поворачивается к камере и подходит к А.

План 422. Контрплан. А слева во второй комнате. В входит справа и останавливается, спиной к камере. Он говорит.

План 430. Контрплан. Приближенный план А и В. Этот план несколько ближе по той же визуальной оси, что и план 428. В заканчивает свою речь. А слева, реагирует на его слова, поворачиваясь к нему спиной и оказываясь лицом к камере. Она отвечает ему в грубых выражениях. В разворачивается и направляется к двери на заднем плане, выходит. А остается одна на сцене.

Диалог в сцене был лишен описательных планов, что делает его более графическим и концентрирует интерес на самом физическом действии. Итак, мы четко видим как каждый план, монтируется самой сценой и может быть связан с каждым предыдущим, создавая непрерывность действия. Эта техника хорошо сочетается с монтажом от плана к плану, о чем мы говорили выше.

СЛУЧАЙ 3.

Бывает проще монтировать отдельные короткие планы параллельных действий, чем давать один общий план, представляющий непрерывное действие, как это было в предыдущих, примерах. При параллельном монтаже длительность эпизода может быть изменена: можно сократить эпизод или, наоборот, сделать его более долгим. При монтаже от плана к плану режиссеру, после того, как его фильм снят и смонтирован, очень трудно вносить какие-то изменения. Конечно, он может устранить какие-то куски и вставить перебивки, приготовленные заранее, но это очень и очень

проблематично. А при параллельном монтаже гораздо проще где-то добавить, изменить или убрать.

Пример, который мы предлагаем, интересен с этой точки зрения.

Сцены представляют собой конец эпизода с дракой.

План 456. Общий план. Женщина на улице, рядом обрыв. Она наблюдает за тем, как гангстер напал на основного героя. Оба падают. Гангстер поднимается и бежит влево, за кадр. Герой тоже встает, бежит влево за гангстером, камера делает панорамирование влево, показывая основного героя и исключая из кадра женщину. Мы опять видим гангстера, он бежит по краю обрыва. Герой догоняет его и хватает за одежду.

План 457. Приближенный план женщины, она смотрит за кадр, влево.

План 458. План с дистанции. Основной герой и гангстер дерутся. Герой падает под ударом гангстера. Гангстер хватает камень.

План 459. Средний план, женщина приближается и поднимает лежащий на земле револьвер. Камера панорамирует снизу вверх, прослеживая движение ее руки.

План 460. Общий план. Машина, которую ведет друг основного героя, движется вдоль дороги.

План 461. Общий план. Гангстер заносит камень над головой основного героя.

План 462. Приближенный план, женщина стреляет из револьвера по направлению к камере.

План 463. План полным кадром. Основной герой на земле. Гангстер, держа камень над самой головой соперника, падает, сраженный пулей, назад, за кадр.

План 464. Общий план с обрыва. Тело гангстера падает в море и исчезает в брызгах воды.

План 465. Основной герой встает, глядя вниз, средним планом.

План 466. План полным кадром. Друг основного героя выходит из машины и бежит вдоль дороги, вправо. Панорамирование в эту сторону.

План 467. Приближенный план основного героя, выходящего из кадра вправо.

План 468. Приближенный план женщины. Она бросает револьвер и идет на камеру, затем уходит из кадра влево.

План 469. Полным кадром. Основной герой идет по дороге вправо. Панорамирование вправо.

План 470. Средний план. Друг идет по дороге и останавливается, женщина входит в кадр справа, основной герой слева. Оба спиной. Внезапно все поворачиваются к камере, смотрят вперед за кадр,

услышав взрыв за кадром.

План 471. Общий план. Автобус на вершине холла взрывается.

Каждый план этого эпизода описывает отдельную часть события. Можно отметить три основные линии действия. Каждое действие визуально независимо от остальных, каждому плану можно дать ту продолжительность, какая нужна. Это важный фактор, позволяющий режиссеру ускорить или замедлить темп фильма.

СЛУЧАЙ 4.

Иногда используются совсем короткие планы, чтобы показать отдельные моменты действия. Каждый план - как одна фраза пли короткая вставка. Эти планы иногда соединяются между собой при помощи наплывов, что показывает переход во времени. Следующий пример взят из фильма Дима Дэвиса "Ковбой".

Наплыв.

План с дистанции деревни. Солнце медленно встает над горизонтом.

Наплыв.

Приближенный план чайника на огне. Рука появляется в кадре и приподнимает крышку. Видна кипящая вода внутри.

Наплыв.

Полным кадром. Ковбои просыпаются, разбуженные запахом жаркого на огне.

Рядом с телегой поднимается человек и направляется влево. Камера панорамирует его, затем группу, останавливаясь, наконец, на заспанном лице Джека Легиона.

Наплыв.

Приближенный план жаровни из железных прутьев на огне. На ней жарятся бифштексы. Рука с вилкой появляется в кадре и берет один бифштекс. Камера поднимается, и мы видим Ковбоя, который распределяет бифштексы между всеми.

Наплыв.

Приближенный план огня. Кто-то выливает воду из чайника на угли, чтобы потушить огонь.

Наплыв.

Поезд проходит перед камерой слева направо, полным кадром.

План с расстояния. Слева, на заднем плане, мы видим группу ковбоев, направляющихся к нам. Справа появляется группа индейцев на лошадях. Они направляются к заднему плану.

Ковбои и индейцы сходятся перед камерой, которая панорамирует вправо, останавливаясь на Джеке Леммоне. Он наблюдает за индейцами.

Наплыв.

Караван движется слева направо перед камерой. Гленн Форд и его

мексиканский гид возглавляют караван. Джек Леммон следует за ними, прижавшись к земле.

Наплыв.

Закат солнца. Гленн Форд во главе каравана, останавливается и поднимает руку, делая всем знак остановиться.

Наплыв.

Начинается новый эпизод, где будут разворачиваться события, связанные с караваном. Каждый план эквивалентен одной сказанной фразе.

СЛИЯНИЕ ТЕХНИК

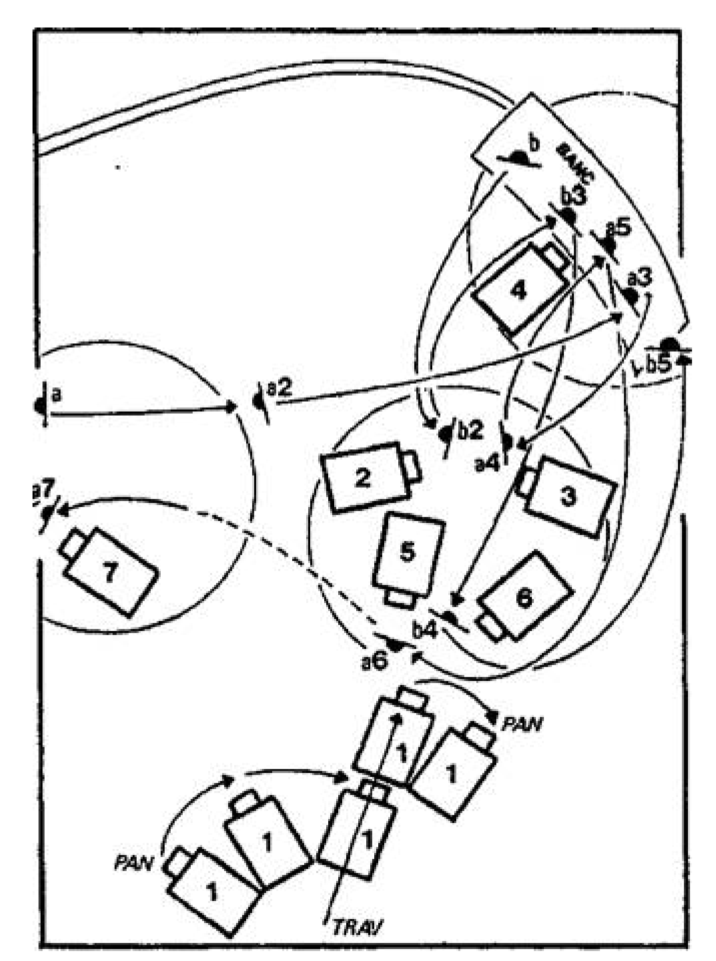
К параллельному плантажу общих планов и к монтажу во время съемки без визуальной связи можно добавить еще одну возможность, которая базируется на слиянии обеих техник. Это слияние выступает в следующем виде:

1. Серия последовательных планов, монтируемых самой камерой, затем два (или более) общих плана, монтируемых параллельно.
2. Два (или более) плана, монтируемые камерой, параллельно соединяются между собой.

СЛУЧАЙ 5.

Эти два варианта могут применяться повторно. Если, существует две возможных вариации, то их представление может быть повторным, согласно схеме чередования их. Тем не менее, такое применение дает большую гамму возможностей, потому что каждая техника в отдельности сама по себе располагает богатым арсеналом, который, при соединении техник, способен обогатить весь эпизод полностью.

Рис. 27.2 показывает нам практический пример, из которого мы видим все возможности, обеспечивающиеся одновременным использованием двух техник монтажа.



27.2 Этот план показывает расположение камеры для съемок эпизода с диалогом. План 1 - это долгий основной план, охватывающий весь эпизод. Другие планы соединяются либо посредством вставок, либо монтируются параллельно с общим планом. В этом эпизоде комбинируются различные техники.

План 1. А входит через дверь слева и проходит к позиции А2. Камера панорамирует его. Мы видим актера В крайнем правой части кадра, он сидит. А гасит свечу, затем направляется в позицию А3, и мы видим его теперь в композиции В-А3. Затем В встает и направляется к камере. Он останавливается на переднем плане, в композиции В2-А3. Через мгновение, когда актеры обменялись несколькими фразами, А перемещается в позицию А4, образуя комбинацию В2-А4 в кадре. Оба актера теперь в профиль по отношению друг к другу, средним планом.

План 2. Внешний приближенный план В и А, акцент на А.

Несколько фраз диалога.

План 3. Внешний контрплан, приближенный В и А, акцент на В. Разговор продолжается.

План 2. Актеры приближенным планом, А отстраняется от партнера.

План 3. Оба приближенным планом, В визуально приближается к партнеру.

План 1. В и А вновь средним планом, в профиль по отношению друг к другу. Композиция кадра такая же, что была в конце первого плана эпизода. А идет вглубь кадра и садится там. Композиция становится В2-А5. В затем направляется к А вглубь кадра. Садится рядом с ним. Композиция теперь: В3-А5.

План 4. Вставка. Приближенный план В и А, сидящих. План делает акцент на фразе, произносимой актером. План по той же визуальной оси, что и план 1.

План 1. Композиция кадра вновь В3-А5. Актер А встает и идет на передний план. Камера панорамирует влево. Он останавливается и возвращается назад: композиция А5-В3.

План 5. Вставка. Приближенный план. А, из положения камеры с внутренней обратной точки. Он читает.

План 1. Возвращаемся к положению А6-В3. Средний план В, в глубине кадра. Он встает и направляется к А (на переднем плане). Во время его движения к А, камера делает трэвеллинг по направлению к актерам, чтобы дать их приближенный план в положении А6-В4. Они разговаривают.

План 6. Приближенный внешний контрплан. Положение А6-В4. Эта комбинация выделяет актера А.

План 1. Приближенный план А6-В4. Композиция выделяет актера В.

План 6. Контрплан А-В, выделяя А.

План 1. Приближенный план А-В. А затем отходит влево. В поворачивает голову влево, чтобы проследить за его движением.

План 7. Полным кадром дверь в глубине кадра. А в начале плана входит справа и идет к двери, останавливается там и смотрит назад. Он говорит.

План 1. Приближенный план В, в профиль, слева. Слушает в тишине.

План 7. Актер А, полным кадром, около двери, открывает ее и выходит.

План 1. Приближенный план В. Актер с опущенной головой, затем поворачивается спиной к камере и направляется в глубину кадра. Камера панорамирует вправо. Садится на стул, в волнении...

Эпизод, который мы только что описали, на первый взгляд, кажется очень сложным. На самом же деле, он сконструирован просто:

это мы сможем увидеть, анализируя его. Эпизод выстроен следующим образом:

План 1. Общий план, охватывающий сцену от начала до конца. Он использует технику монтажа самой камерой, путем применения панорамирования и трэвеллинга во время плана, а актеры перемещаются на 3-х зонах съемочной площадки. В этот план включены планы, которые показывают тех, кто представлен общим планом, но под другими углами зрения.

Планы 2 и 3. Это пара внешних контрпланов. План 1 играет роль вершины треугольника (положения камеры в форме треугольника), а планы 2 и 3 служат его основаниями.

План 4. Вставка, подчеркивающая переход в диалоге. Дает приближенный вид актеров, по той же визуальной оси, что и план 1 в этот момент эпизода.

План 5. План, показывающий молчаливую реакцию, дан с позиции внутренней обратной точки, что позволяет публике наблюдать за реакцией актера, который был спиной к камере в плане 1.

План 6. Это план, монтируемый параллельно общему плану 1, снимается с позиции внешней обратной точки, с противоположной стороны от актеров.

План 7. Это план тоже монтируемый параллельно общему плану 1, но он отличается от плана 6 тем, что актеры показаны одновременно в 1 и 2-ой зонах съемочной площадки.

Эпизод может быть разделен на четыре части, где используются различные комбинации, базовые приемы которых уже объяснены нами.

1. Как нетрудно заметить, общий план 1 сначала использован лишь с техникой монтажа во время съемки. Актеры показаны в 3-х зонах съемочной площадки: одна - рядом с камерой, две другие расположены под прямым углом.

2. План 1 прерывается, давая место паре монтируемых параллельно планов, подчеркивающих переход в диалоге.

3. Сцена возвращается к плану 1, вновь использующему технику монтажа во время съемки. Две вставки: одна - дающая реплику, вторая - показывающая молчаливую реакцию, обеспечивают последнюю часть сцены.

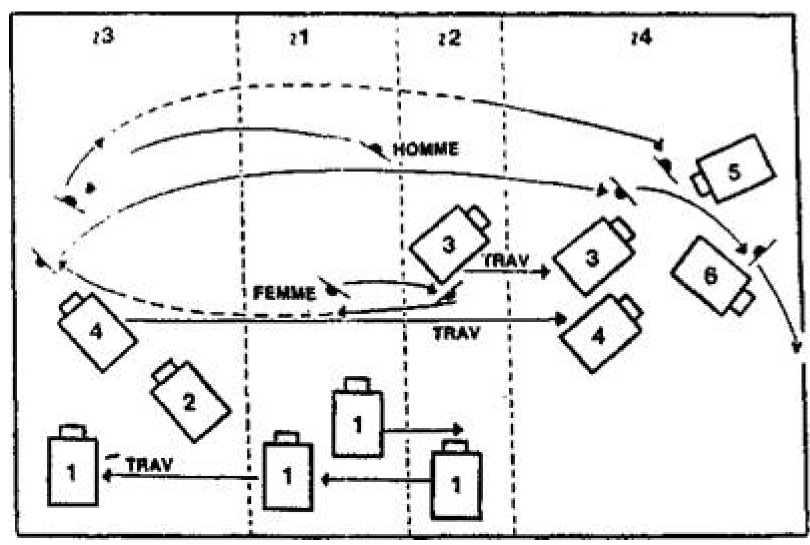
4. Наконец, в четвертой части эпизода планы 6 и 7 монтируются параллельно общему плану. План 6 дает вид пары с противоположной стороны, когда пара во второй зоне. Когда же актеры находятся в различных зонах, план 7 представляет нам угол зрения актера,

остающегося во второй зоне, обеспечивая тем самым параллельный монтажи обеих зон. Три различные техники использованы в этом эпизоде. Прежде всего, комбинация монтажа во время съемки общего плана с фиксированными планами, монтируемыми параллельно. Затем монтируются две вставки, вводимые в общий план, и, наконец, два меньших общих фиксированных плана монтируются параллельно с основным общим планом.

Второй названный момент очень важен. Озвученные и немые планы, показывающие реакцию, обязательно должны быть введены в основной план каждый раз, когда это необходимо. Они обеспечивают показ тех событий в сцене, когда актеры не фигурируют в общем плане. Эти планы реакций могут быть двух видов: вставки или перебивки. Вставки служат для выделения или подчеркивания какого-то действия актера, фразы диалога, элемента или человека, показанного в основном общем плане, в который эта вставка и будет включена.

СЛУЧАЙ 6.

Два плана-эпизода могут монтироваться параллельно. Этот прием прост. Последняя часть первого основного общего плана согласуется с первой частью второго плана. Следующий пример показывает такую возможность. На рис. 27.3 можно увидеть план съемочной площадки, где показаны движения всех актеров, занятых в сцене.



27.3 В этом примере, планы-эпизоды монтируются параллельно, что обеспечивает более сложную технику для съемок эпизода с

диалогом.

План 1. Приближенный план пары. Она, на переднем плане, стоит спиной. Он подальше, справа.

План 2. Американский план женщины. Она поворачивается в центре кадра, оказываясь лицом к нам и смотрит за кадр вправо. Камера сосредоточена на ней, пока она говорит.

План 1. Приближенный план мужчины. Он идет влево, в третьей зоне, камера следует за ним и останавливается в момент, когда он подходит к женщине. Они разговаривают, затем мужчина выходит из кадра вправо, оставляя женщину одну в кадре. Мы на мгновение остаемся с ней.

План 3. Средний план мужчины, идущего к ограде на заднем плане. Камера следует за ним до тех пор, пока он не достигнет ограды. Он садится возле ограды.

План 4. Приближенный план женщины. Она говорит.

План 3. Средний план мужчины, сидящего у ограды. Он отвечает.

План 4. Приближенный план женщины. Она говорит.

План 3. Приближенный план женщины. Она говорит, затем направляется вправо к четвертой зоне, где находится мужчина. Камера панорамирует и движется вместе с ней, кадрируя обоих в конце трэвеллинга. Она - на переднем плане, слева, спиной к камере. Он сидит, справа, лицом к женщине. Они разговаривают.

План 5. Приближенный внутренний контрплан женщины.

План 4. Средний план обоих. Камера выделяет мужчину.

План 5. Приближенный план женщины.

План 4. Средний план обоих. Он отвечает. Женщина затем идет вправо, выходя из кадра. Мы остаемся на мгновение с мужчиной в кадре.

План 6. Общий план полным кадром. Через арку с высокой точки мы видим женщину в центре кадра, отдаляющуюся от нас. В начале плана она появляется из-за колонны, входя в кадр.

В этом примере общий план, который иллюстрирует центр интереса, это план 4. План 3 монтируется параллельно с началом плана 4 в момент, когда камера зафиксирована. Затем камера проходит к плану 4, в третью и четвертую зону, где вновь останавливается. Эта последняя часть плана 4 монтируется параллельно с внутренним контрпланом женщины (план 5). В этом примере оптимальные возможности достигаются, исходя из простого плана 4, соединяя сначала первую и третью зоны, а затем давая контрплан в четвертой зоне.

РЕЗЮМЕ

Эти примеры, показывающие, как можно соединять различные техники монтажа, сами по себе очень просты. Более сложные схемы монтажа могут быть выстроены, исходя из требований сцены. Какое бы ни было принято решение, два принципа должны быть постоянно учтены:

Техника служит качеству сцены, а не наоборот.

Полученные результаты должны на экране восприниматься естественно.

Любая техника становится ненужной, если она скрывает все тонкости игры актеров и мешает намерениям режиссера.

ГЛАВА 28

ПУНКТУАЦИЯ В ФИЛЬМЕ

Пунктуация в фильме - соединение эпизодов между собой, паузы в рассказе, акцент на некоторые моментах, переходах - все это достигается посредством монтажа, движением камеры или персонажей, использованных как отдельно, так и в сочетании. Мы представим наиболее известные приемы и способы.

ПЕРЕХОД ОТ ОДНОЙ СЦЕНЫ К ДРУГОЙ - "ОКОНЧАНИЕ-НАЧАЛО" РАСПЛЫВЧАТЫМ КАДРОМ

Этот прием "перехода во времени" заключается в том, что на экране изображение медленно расплывается и заменяется другой сценой, также расплывчато появляющейся или возникающей резко, внезапно. Как правило, этот прием используется в студии. Когда изображение достаточно затянуто, то можно резко остановить его и дать расплывчато следующую сцену.

ПОСТЕПЕННЫЙ ПЕРЕХОД С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ БЕЛОГО ЦВЕТА ИЛИ ЯРКИХ ЦВЕТОВ

Чаще всего используется для таких постепенных переходов белый цвет на экране. Но можно использовать и яркие краски. Один цвет, например, становится доминирующим, все ярче и ярче, и покрывает весь экран; затем он начинает постепенно светлеть, и возникает новая сцена. Может быть два ярких цвета: один - для окончания сцены, другой - для начала следующей сцены.

Режиссер Аньес Барда в своем фильме "Счастье" многократно прибегает к этому приёму, чаще всего используя сочетания цветов для соединения сцен.

НАПЛЫВ

Наплыв - это появление расплывчатого изображения с одновременным исчезновением изображения предыдущего кадра. Наплывы широко использовались в фильме режиссера Жоржа Мельеса "Путешествие на Луну".

Быстрый наплыв обеспечивает удачный переход от одной сцены к другой. При помощи медленных наплывов можно перенести

атмосферу двух предыдущих сцен на третью сцену. Если наплыв очень медленный, то тем самым можно подчеркнуть состояние ностальгии, тоски или создать поэтическую атмосферу. Часто наплыв используется для показа на экране момента появления актера. Камера фиксирована: снимается пустое пространство, затем актер появляется в кадре, и камера начинает двигаться. Позже, в студии, планы монтируются и при расплывчатом изображении на экране возникает ощущение, что актер появляется из небытия и становится реальным.

ДВОЙНОЕ ЭКСПОНИРОВАНИЕ. ОДИН КАДР ЗАМЕЩАЕТ СОБОЙ ДРУГОЙ.

Двойное экспонирование - это прием, при котором новая сцена в кадре замещает собой предыдущую. Существуют два типа двойного экспонирования. В первом случае новая сцена как бы появляется со стороны или сверху и выталкивает из кадра предыдущую. Во втором случае тонкая линия пересекает экран, стирая предыдущую сцену и устанавливая последующую.

Второй тип двойного экспонирования, т.е. когда появляется линия, которая перемещается по экрану, чаще всего используется для показа перехода во времени. Эта линия может быть вертикальной, горизонтальной или по диагонали, слева направо, справа налево.

Более сложные схемы двойного экспонирования по спирали или с появлением множественных квадратиков, которые также показывают переход во времени, но чаще всего используются для анонсов фильмов или рекламы.

ЭФФЕКТ ДИАФРАГМЫ

Эффект диафрагмы - это прием, который претерпел мало изменений с течением лет. В начале он представлял собой сужающийся круг, который привлекал внимание к определенному предмету или детали. Как прием показа перехода во времени он больше не используется, но часто применяется при съемках комиксов. Он то исчезал, то вновь входил в моду. Мы видим этот прием, например, в знаменитом американском телевизионном сериале "Бэтмен", где силуэт мыши то вырастает от точки в центре кадра до огромных размеров во весь экран, то вновь уменьшается до маленькой точки, давая возможность перейти к новой сцене.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕНЕВЫХ ЗОН

Существует еще один прием, чтобы показать переход во времени.

Камера делает панорамирование или трэвеллинг по направлению к затемненной зоне, а потом к освещенной, чтобы показать начало новой сцены. Если камера перемещается в одном направлении в обоих планах, то переход во времени будет более плавным, чем, если направления противоположны. Сам же актер, напротив, может идти на камеру или отдаляться от нее. Если снимается один актер, то этот эффект может выглядеть на экране несколько искусственно, но если два актера идут на камеру, то впечатление лучше.

ТИТРЫ

Использование титров с целью показа перехода от одного эпизода к другому было характерно для немого кинематоргафа. Сегодня титры могут только уточнять местонахождения актеров, дату, год когда происходит действие. Однако в некоторых документальных фильмах и сейчас используются титры для объявления перехода от одного эпизода к другому.

РАЗЛИЧНЫЕ АКСЕССУАРЫ

Аксессуары, символизирующие время, все еще используются в кино для обозначения перехода во времени. Идея заключается в том, что показан предмет, а потом, через мгновение, показан вновь в обновленном состоянии. Такими аксессуарами служат, как правило, свечи, горящие сигареты, камины, огонь в печи, часы, календари и датированные газеты.

ИЗМЕНЕНИЕ ОСВЕЩЕНИЯ

Замена дневного освещения на вечернее также может показать переход во времени. Камера кадрирует один и тот же неизменный сюжет сначала при дневном освещении, затем при вечернем. Одного этого бывает достаточно, чтобы показать переход во времени. Публика понимает, что прошло время. Затем можно ввести в сцену персонажей и продолжить действие.

ВОПРОС И ОТВЕТ

Такой прием тоже может быть использован для показа перехода во времени. Например, один из персонажей спрашивает: "Памела, она действительно хороша?". "Да, она действительно хороша", - отвечает уже другой персонаж в совсем другом месте, совсем другому человеку, стоящему перед ним. Тот, кто спрашивает, и тот, кто отвечает, - персонажи, не связанные между собой. Лишь отношение между словами оправдывает этот переход во времени и пространстве.

ДВИЖЕНИЕ В ОДНОМ НАПРАВЛЕНИИ

Актер сидит за рулем гоночной машины перед своим домом, вокруг машины его друзья. Машина начинает медленно двигаться и выходит из кадра. В следующем кадре машина входит в кадр и оказывается на гоночной площадке во время международных гонок. Она на всей скорости движется вправо и уходит из кадра. Это та же самая машина, но время и место совсем другое. Лишь движение в одном направлении слева направо оправдывает такой переход во времени и пространстве.

ЗАМЕНА ПРЕДМЕТА

Актер держит в руке бокал шампанского. Вдруг что-то пугает актера и он бросает бокал на пол. Слышен звук бьющегося стекла. Следующий кадр - разбитое окно, за окном появляется лицо, смотрит вниз. Студенты бросают камни в окна. Связь между двумя разными эпизодами - похожий звук или сходный эффект.

ПОВТОР СЛОВА

Персонаж заканчивает эпизод приближенным планом, произнося какое-то слово. Следующий план начинается с показа нового персонажа, повторяющего то же самое слово в другом месте и в другой обстановке. Он может его повторить в том же тоне или в форме вопроса. Следующая сцена начнется с этого слова.

ОБМАНЧИВАЯ ВИЗУАЛЬНАЯ СВЯЗЬ МЕЖДУ КАДРАМИ (ВИЗУАЛЬНЫЙ ОБМАН)

В сценах, где необходима особая визуальная связь между концом плана и началом следующего, эта связь может иметь различное значение в каждом плане. Зритель видит, что новая сцена будет продолжением только что увиденного им эпизода, и вдруг он замечает, что оказывается уже совсем в новом месте и в другое время.

Для получения такого эффекта есть два типа планов: 1 - план, показывающий реакцию на предыдущее действие; 2 - план, дающий продолжение движения. В первом случае, после показанного в плане действия, зритель ждет плана реакции, но эта реакция оказывается связанной с последующим действием неожиданным образом. Например, в фильме Дэвида Лина "Мост над рекой Квай" есть сцена, где Клинтон (врач) смотрит на небо, жалуясь на невыносимую жару. Следующим планом мы видим яркое солнце на небе - это субъективный взгляд Клинтона. Следующий план вместо того, чтобы

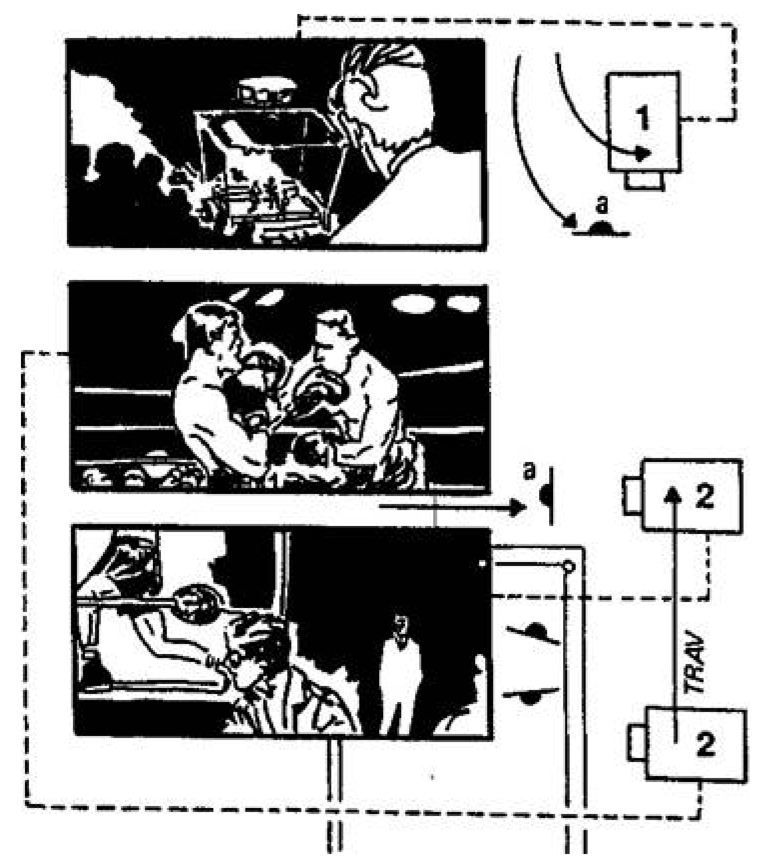
вернуть зрителя к Клинтону, продолжается показом солнца, и внезапно, снизу возникает силуэт Шеарса (американца), который загораживает своей фигурой солнце в кадре. Шеарс в разорванной одежде, возбужденный, и когда эпизод разворачивается далее, мы уже оказываемся в другом месте и в другое время.

Для перехода во времени может использоваться также сюжет, который невозможно идентифицировать сразу до появления персонажа в кадре.

Микеланджело Антониони в своем фильме "Ночь" использует этот прием. Основной персонаж фильма, писатель, ждет свою жену, находясь у себя в квартире. Он лежит на софе в библиотеке и смотрит за кадр. Следующим планом мы видим абстрактную конструкцию, напоминающую кусок стены здания, и только когда силуэт жены попадает в кадр с самого нижнего левого угла, мы можем различить четко, что это стена большого здания. Начинается новый эпизод.

Визуальный шок может усиливаться за счет использования белой вставки между кадрами. В фильме Фрэнка Ташлина "Каприз" Дорис Дэй и Рэй Уилстон тайно встречаются на пустынной горе в Альпах. Ричард Харрис наблюдает за ними издалека и снимает их. Внезапно, средним планом появляется Дорис Дэй и Рэй Уилстон. Этот план кажется продолжающим сцену, но без всякого объяснения, возникает снизу силуэт Джека Крюшена и загораживает весь план. Затем изображение исчезает, и мы видим белый экран; новая сцена разворачивается внутри кабинета, где снимался фильм.

Движение, которое переходит из плана в план, может использоваться как переход от одной сцены к другой в случае, если один сюжет заменяется другим. Даже движение камеры может служить переходом от одной сцены к другой. Вот пример, взятый из фильма "Убийства в спальном вагоне" Коста Гавраса (рис.28.1).



28.1 Изменение времени действия достигается посредством визуального обмана. Кажется, что сцена развивается последовательно от плана к плану, но прошел отрезок времени.

Актер А спускается по ступенькам стадиона. И он, и камера останавливаются. Он на переднем плане, спиной. Вдалеке, на ринге, борются два боксера. Следующий кадр - средним планом боксеры, в центре, обмениваются ударами. Через мгновение камера движется вправо, показывая актера А, пересекающего зал, чтобы сесть на переднем плане. Второй план кажется несколько ближе, на той же визуальной оси, что и первый. Эффект сюрприза возникает, когда камера перемещается, показывая нашего актера уже на первом ряду; время, пока он спускался к рингу, опущено.

Приближенный план, когда невозможно оценить окружающую актера обстановку, часто используется для перемещения во времени внутри одной сцены. В фильме "Блоу-ап" Антониони использует движение камеры для получения такого эффекта. Рис. 28.2 показывает

два положения камеры.



28.2 Еще один пример перехода во времени за счет визуального обмана из фильма Антониони "Блоу-ап"

Планы представлены следующим образом:

План 1. Молодой фотограф, сидя на коленях в парке, снимает место, где прошлой ночью обнаружил труп человека. Камера схватывает его в тот момент, когда он смотрит на ветви деревьев.

План 2. Приближенный план: под ветвями дерева - это угол зрения фотографа. Через несколько мгновений камера поворачивается в сторону и кадрирует молодого человека, стоящего перед деревом.

Присутствие, таким образом, молодого человека вызывает недоумение, т.к. это положение не соответствует его углу зрения, показанному в предыдущем плане. Состыковка же планов на цент-

ральном персонаже - это другой вариант. Персонаж, показываемый крупным планом, служит связующим звеном менаду двумя эпизодами.

Изменение положения происходит незаметно для зрителя. Крупный план кажется частью первого эпизода, но, на самом деле, он принадлежит другой сцене.

Например:

> План 1. Мальчик лежит на кровати, что-то говорит. Отец в правой части кадра, спиной.
>
> План 2. Внутренний контрплан. Отец, приближенным планом, отвечает сыну.
>
> План 3. Внутренний контрплан. Отец, приближенным планом, отвечает на слова сына и поворачивает голову вправо. Камера отходит и показывает отца, сидящим за столиком в ресторане.

Этот эпизод, описанный нами и представленный на рис. 28.3, взят из фильма Гая Грина "Зловещая тишина".



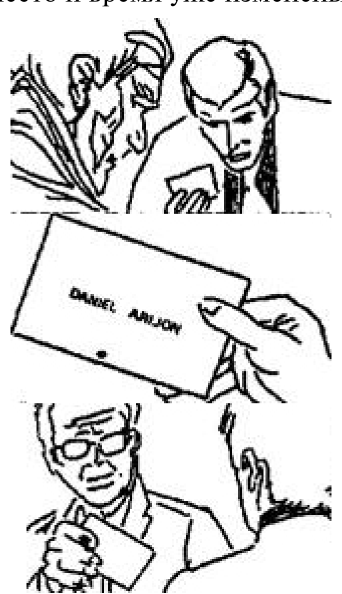
28.3 Второй план этого эпизода - соединяющий. Он принадлежит и к первой сцене, и к следующей. Фон нейтральный, специально доя того, чтобы план мог подходить к обеим сценам.

Удачный переход от сцены к сцене может обеспечиваться диалогом, который вызывает эмоцию, противоположную тому, что будет происходить на экране. Человек, крупным планом, грозит девушке: "Если вы не подчинитесь мне, я убью вашу сестру". Следующая сцена - это крупный план сестры, она кричит, падая назад. Камера панорамирует и мы видим девушку в купальнике, падающую в бассейн и весело играющую со своими друзьями.

СОСТЫКОВКА ПЛАНОВ НА ПРЕДМЕТЕ

Следующий прием - это использование какого-либо предмета, детали для перехода от одного плана к другому.

Вот этот прием. Один человек разговаривает с другим и просит представить его третьему лицу. Он показывает свою визитную карточку, и собеседник берет ее. Карточка - крупным планом. Приближенным планом - второй и третий человек. Третий человек держит карточку, но место и время уже изменены (рис. 28.4).



28.4 Приближенный план предмета служит опорным планом для перехода от одной сцены к другой, где изменено время действия.

Композиция планов сходная, но ситуация уже другая. Интервал времени незаметен благодаря простому кинематографическому

приему.

РЕЗКИЙ КРУПНЫЙ ПЛАН

Если крупный план использован как связующее звено, он не обязательно должен быть состыкован со следующим планом. Он может быть простой связью, мгновенным показом какого-либо предмета или персонажа с тем, чтобы затем легко перейти к следующему плану. Например, эпизод заканчивается сценой в помещении. Следующий план - это крупный план уличного фонаря с четырьмя ярко горящими лампочками. Третий план - полным кадром в парке, и фонарь - часть пейзажа в парке. Новые персонажи появляются на переднем плане. Крупный план - это лишь связь может двумя различными частями сцены.

ПАРАЛЛЕЛЬНЫЙ МОНТАЖ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЙ ДЛЯ ПЕРЕХОДА ОТ СЦЕНЫ К СЦЕНЕ

Брайан Хаттон использовал параллельный монтаж для того, чтобы ввести в начало фильма ретроспективный аспект (возврат назад).

Ричард Бартон, командир, находится в самолете со своими подчиненными и делает им указания по направлениям их движения.

> План 1. Ричард Бартон, показываемый приближенным планом, смотрит на зеленый свет от лампочки на потолке в самолете (мы не видим лампочку, а лишь отражение на теле Бартона).
>
> План 2. Крупным планом зеленая лампочка на потолке самолета.
>
> План 1. Приближенный план Бартона, он, задумавшись, смотрит на мерцающий зеленый свет.
>
> План 2. Крупным планом зеленый свет на потолке. Камера панорамирует вниз, и мы видим, что свет этот уже исходит не от лампочки в самолете, а от лампочки в помещении военной комендатуры.

Параллельный монтаж этих планов возвращает нас, таким образом, назад визуально естественным образом.

Роджер Корман в фильме "Путешествие" использовал такой же прием, но уже с целью переноса зрителя не в прошлое, а в будущее. В обоих этих случаях ритм монтажа не очень быстрый. А вот когда Дэнис Хоппер использовал этот эффект в "Беспечном ездоке", то переход от сцены к сцене достигался очень быстрым параллельным монтажом кадров.

Такой прием обеспечивает очень удачный эффект; и только время покажет, сможет ли он полностью заменить собой использование

наплыва.

КАК НАЧИНАТЬ СЦЕНУ

Если бы все сцены начинались с резкого действия, то все они привлекали бы к себе внимание, что противоречит самой природе сцены. Поэтому следует начинать с нейтрального тона, подходя затем к событию или к основному персонажу. Возможны два варианта: перемещение актера или перемещение камеры.

АКТЕР

Его тело загораживает собой объектив камеры. Он движется и начинает, таким образом, сцену. Какой-то предмет на переднем плане падает, камера кадрирует удаляющегося актера, затем актер останавливается, возвращается, поднимает упавший предмет.

Кто-то открывает окно (камера с внешней стороны) или дверь (камера с внутренней стороны), что позволяет увидеть актера.

Элементы, использующиеся наиболее часто для начала сцены: двери, ставни, занавеска, освещение дома (поочередное включение ламп, что постепенно освещает все помещение).

КАМЕРА

Сцена начинается с показа какого-то предмета, который поднимают или уносят. Камера панорамирует или используется трэвеллинг, чтобы скадрировать новое место, где начинается новое действие. Двоение, открывающее сцену, может производиться основным персонажем или второстепенным, который выходит из кадра и открывает центральных персонажей.

Камера кадрирует силуэт предмета, полностью или почти полностью загораживающего экран, затем движется в сторону, оставляя за собой место для новой сцены.

Камера отходит назад от крупного плана предмета, указывая, таким образом, на место нахождения данного предмета. Этот предмет может быть элементом туалета персонажа, украшением, часами. Он может находиться на земле, в шкафу и т.д. Но в любом случае он должен визуально состыковываться со сценой. Сцена может начинаться и с показа пустого пространства, затем камера движется, поворачивается или поднимается на кране, показывая актеров.

Сцена начинается с приближенного плана персонажа. Камера делает трэвеллинг назад, и зритель понимает, что основной персонаж находится между камерой и человеком на переднем плане, который

теперь выходит из кадра или направляется в другое место в кадре.

Картина, ковер, газетная фотография - часто используются для начала сцены. Они расплываются (для первых двух случаев) и создают фон для движения. Обратный прием служит для завершения сцены. Изображение останавливается на экране - камера отходит назад, и это изображение оказывается фотографией в газете с заголовком и статьей.

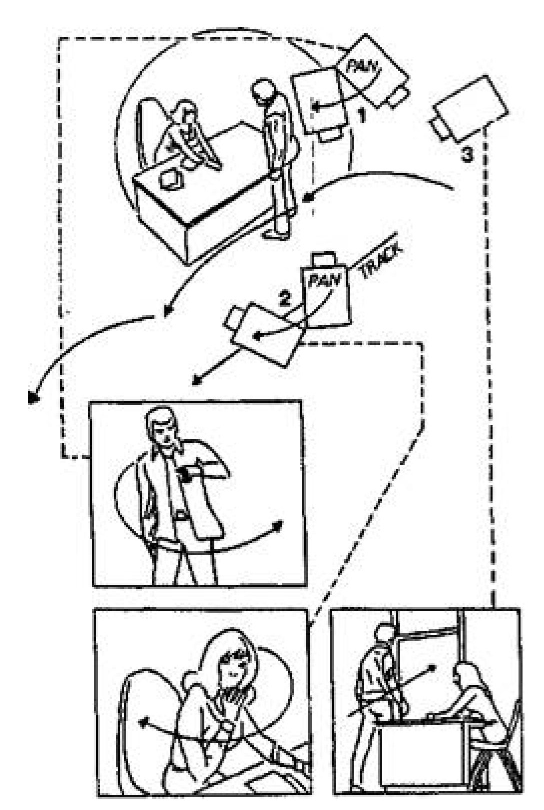
Абсолютная неподвижность - это еще один способ начать новую сцену. Когда эпизод заканчивается, другой начинается с абсолютной неподвижности в течение нескольких секунд. Затем появляются действующие лица, которые могут войти с разных сторон или появиться с одной стороны, и действие продолжается. Стэнли Кубрик в фильме "Механический апельсин" использует этот прием несколько раз.

Все эти приемы используются с целью начать сцену, они не показывают перехода во времени.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ РАЗЛИЧНЫХ УГЛОВ ЗРЕНИЯ

Для представления субъективного угла зрения персонажа (того, что видит актер) нужно сначала показать приближенным планом актера, а затем то, что он может видеть, обязательно, исключая актера из кадра.

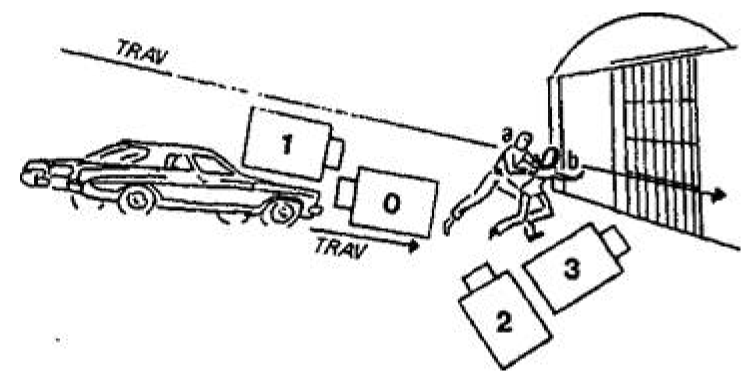
То, что видит актер, может быть подчеркнуто движением сюжета или людьми, включенными в план и смотрящими прямо в объектив камеры. Вот пример (рис. 28.5).



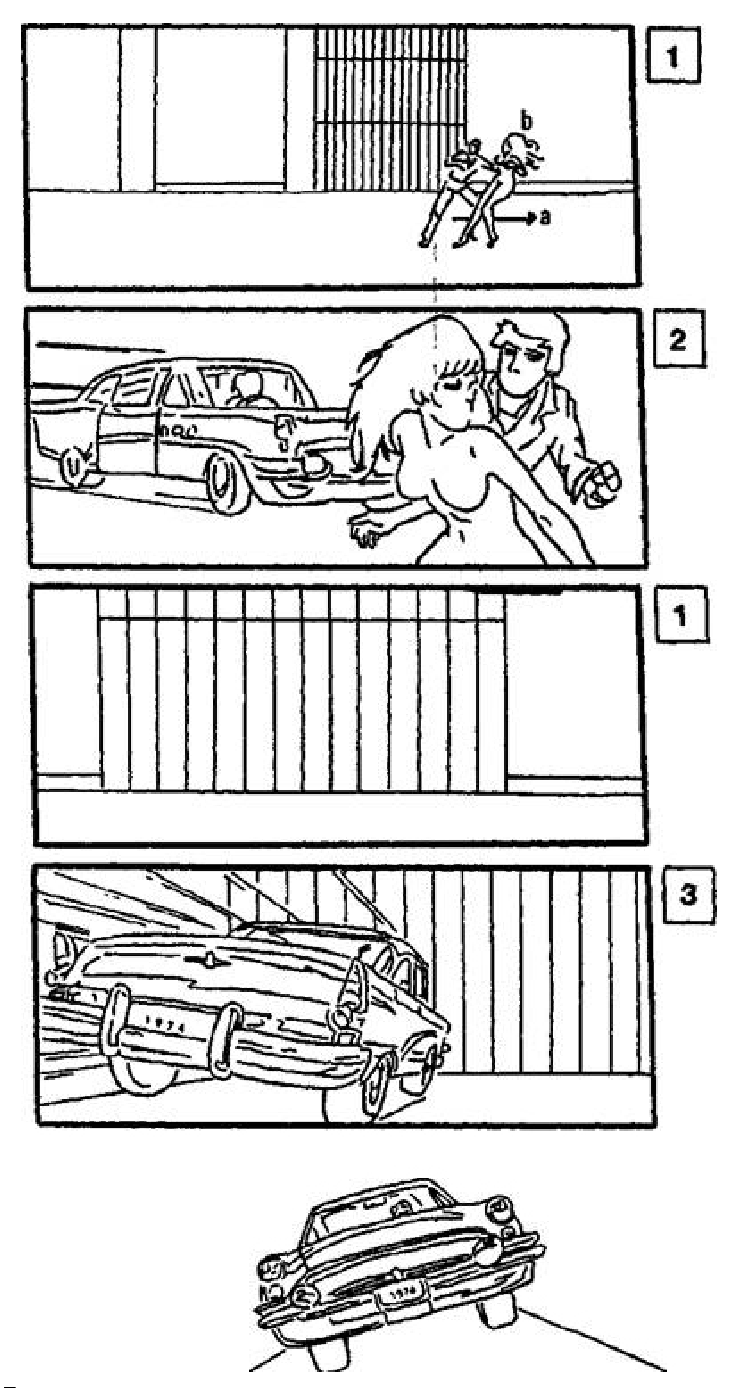
28.5 Для того чтобы показать, что видит персонаж, снимается так называемый "субъективный" план.

Молодой человек ходит по кабинету. Камера прослеживает его, панорамируя слева направо. Затем, с позиции молодого человека, камера делает трэвеллинг прямо, затем влево, к столу. Девушка за столом поднимает голову к камере и следит за ней взглядом. Мы даем фиксированный план молодого человека и девушки. Мужчина (слева) направляется вглубь кадра, девушка следит взглядом за ним. Субъективный план, где камера представляет то, что видит основной актер, очень важен в сцене. Движение камеры (панорамирование и трэвеллинг) представляет собой движение человека.

Другая возможность заключается в том, чтобы ввести статичный план в план с движущейся камерой для показа персонажа, угол зрения которого мы только что наблюдали (рис. 28.6).



28.6 Прерванный субъективный план подчеркивает остроту рассказа



28.7

План 1. Камера движется вперед. Актер А (справа) отталкивает актера В с дороги на обочину. Кадр обрывается.

План 2. А и В стоят на переднем плане в правой части кадра. Машина подъезжает слева, пересекает кадр и исчезает справа. Кадр обрывается.

План 1. Камера продолжает движение к забору в глубине кадра.

План 3. Машина появляется слева и врезается в забор.

План 3 - лишь завершение действия. Основной план - это план 1, т.е. субъективный план того, что видят находящиеся в машине люди. План 2 включен в критический момент, резкая остановка камеры дает почувствовать контраст.

Иногда субъективный план дается перед планом, идентифицирующим наблюдателя. Могут быть лишь указатели того, что это субъективный план, например, круги бинокля или прицел ружья. Наблюдатель появляется только в последующем плане.

Доминирующий цвет изображения тоже может представить собой угол зрения персонажа, субъективный взгляд.

Роберт Олдридж в фильме "Грязная долина" в финальной сцене вводит немецкого солдата, стреляющего в противника. Сцена дана через красный фильтр, следующим кадром мы видим падающего воина, в конце кадра режиссер опять использует красный цвет, а мы сразу понимаем, что речь идет о субъективном взгляде стреляющего немецкого солдата, но мы его не видим, а слышим лишь звук выстрела. Следующая сцена дает изображение (в нормальных цветах) взрывающейся рядом с немецким солдатом бомбы.

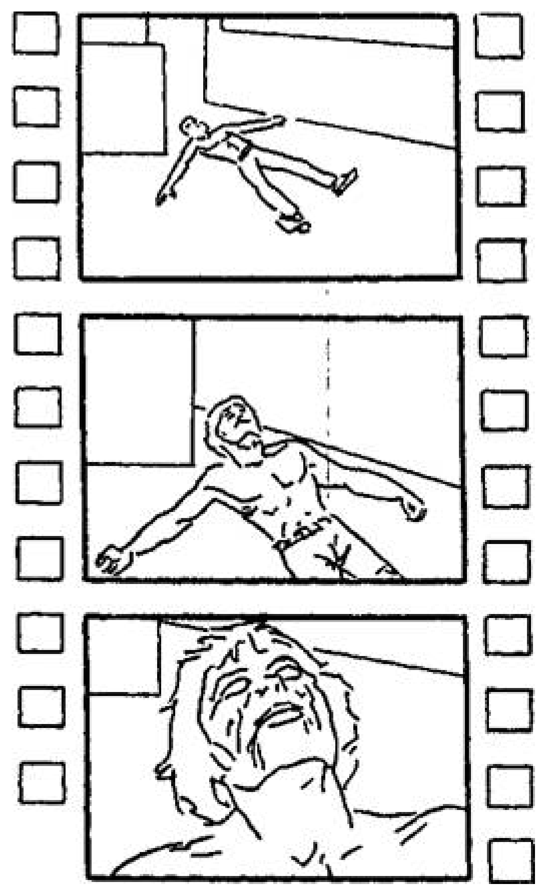
Существует еще один способ ввести субъективную точку зрения, не идентифицируя персонаж - это движение на переднем плане, сопровождающееся шепотом. Например, шуршание ветвей дерева на переднем плане может давать ощущение того, что колонна солдат движется через лес. Мы слышим шепот солдат (вне кадра), они готовят врагу внезапную атаку. На переднем плане опускается ветвь дерева. Это может показывать, что солдаты уходят в другом направлении.

«ВОЛЬНЫЕ ОБРЫВЫ», ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ КАК ПУНКТУАЦИЯ

"Вольные обрывы" кадра, как видно уже из названия, - это достаточно ощутимые, видимые на экране обрывы, так как переход от плана к плану при этом очень резкий. Они делаются путем быстрого показа статичных объектов, несколько последовательных планов которых расположены по одной общей визуальной оси.

В фильме "Птицы" Альфред Хичкок дает сцену, где использует вольные обрывы для привлечения внимания к найденному трупу и его ужасному виду. В момент, когда мать Миш обнаруживает возле кровати труп фермера, режиссер дает три резких последовательных плана трупа, приближающих нас к нему и дающих возможность увидеть все более и более отчетливо, что у него глаза выклеваны птицами.

Труп фермера - это статичный сюжет, и его три плана, расположенные по общей визуальной оси, служат усилению ощущения страха (рис. 28.8).



28.8 Быстрая смена статичных планов - вид пунктуации. Пример из фильма "Птицы" Хичкока.

Этот эффект может также визуально вводить новый элемент. Антониони в фильме "Красная пустыня" начинает эпизод с показа металлического острова в море. Три последовательных плана,

соединенные между собой вольными обрывами, все более и более приближают нас к острову и показывают нам его искусственную природу.

Порой этот прием используется и в документальном кино. Там он служит более динамичному способу показа новых сюжетов. Берт Хаанстр прибегает к этому приему несколько раз, но обходится двумя последовательными планами. Один план дан с расстояния, другой - полным кадром по общей визуальной оси, сопровождающимся комментариями, которые дают возможность ощутить вольность обрыва и резкость перехода.

В других случаях этот прием может быть использован в качестве паузы перед неожиданным событием. В финальном эпизоде Льюиса Гильберта из серии о Джеймсе Бонде "Живем лишь дважды" самолет сбрасывает спасательные шлюпки, которые падают в океан. Чудом спасшиеся во время катастрофы люди плывут к шлюпкам. Джеймс Бонд и молодая девушка залезают в одну из шлюпок и устраиваются в ней поудобнее после долгого ожидания. Три следующих плана постоянно показывают сбрасывание шлюпок с самолета, каждый последующий план все более и более приближенный, планы долгие. Затем дается приближенный план шлюпки с Джеймсом Бондом, поднимающейся вверх. Подводная лодка проплывает под шлюпкой и поднимает ее над водой.

Диалоговые сцены могут сниматься таким же образом. В Фильме "451° по Фаренгейту" Франсуа Трюффо использует эту технику, когда кто-то по телефону слышит угрозу.

Такой эффект может получаться непосредственно в студии, путем увеличения какой-то детали до размеров всего кадра. Фильм "Шпион в зеленой шляпе" Наполеона Соло использует этот вариант в нескольких планах.

Джон Франкенаймер в фильме "Секунды" использует обратную технику. М-р Хамильтон ждет жизненно важного для себя телефонного звонка. Сцена начинается с внешнего крупного плана глаз актера, который меняется серией вольных обрывов кадра, и даются все более и более уменьшенные планы, пока, наконец, актер не дается полным кадром, сидящим совсем крошечным позади своего письменного стола.

Телефон звонит, и режиссер резко обрывает кадр и дает крупный план актера, который берет телефонную трубку и говорит.

Режиссер Жерар Д. Рошаль использует серию последовательных планов по общей оси с наклоном влево, показывая сооружение

по очистке нефти, в своем документальном фильме "Голландия сегодня".

ВОЛЬНЫЕ ОБРЫВЫ ДЛЯ ПОКАЗА ПЕРЕХОДА ВО ВРЕМЕНИ

Другое свойство вольных обрывов - это служить возможностью перехода во времена от сцены к сцене или в рамках одной сцены. Этот способ перехода должен использовать очень специфические концовки. Не все ситуации подходят здесь.

Роберт Энрико в фильме "Авантюристы" показывает сцену преследования на улицах Парижа.

Камера расположена на переднем сиденье преследующей машины. Другая машина постоянно держится в центре изображения, но при каждом новом кадре окружающая ее обстановка меняется. Несколько планов с трэвеллингом соединены между собой с целью показать долгую погоню.

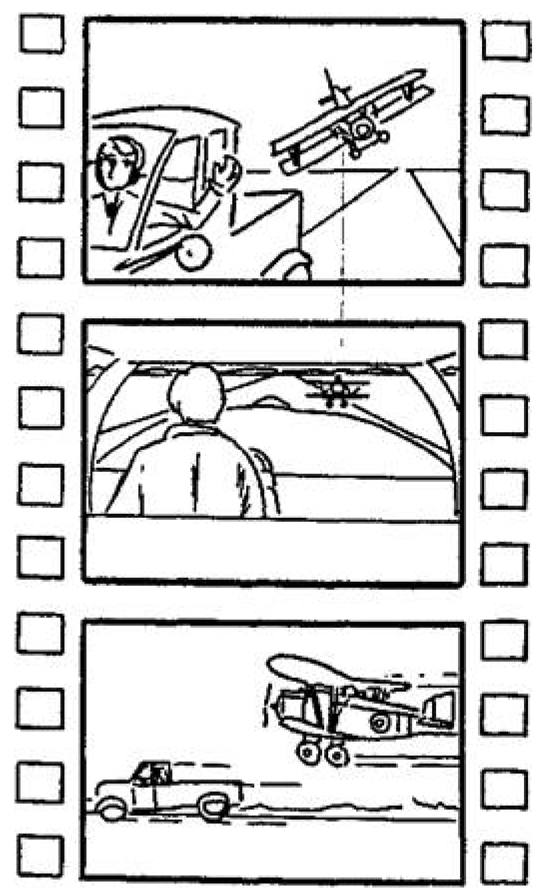
Вольные обрывы могут служить также и исключению неинтересных моментов. Так, например, в фильме "Блоу-ап" Дэвид Хэммингс, фотографирующий манекен, исходя из одного и того же положения камеры, дает нам серию планов, соединенных между собой вольным обрывом, представляющих манекен в различных видах, т.к. это запечатлено на его фотографиях.

ВЫБОР МОМЕНТОВ ОПТИМАЛЬНОЙ ИНТЕНСИВНОСТИ В ДЕЙСТВИИ

Как мы уже упоминали, действие может разворачиваться спокойно с достаточно долгими зонами незначительного действия, оказывающимися незаметными внутри эпизода. Например, фотограф выходит из антикварного магазина и подходит к своей машине. Он открывает отделение в машине, достает фотоаппарат. Затем закрывает отделение. Мы обрываем кадр и даем контрплан. Он стоит на улице, в руках фотоаппарат, ищет удачный ракурс для съемки. Переход от плана к плану здесь достаточно гибкий, т.к. в первом плане действие начинается, а во втором - продолжается; но, кроме того, мы еще меняем здесь угол расположения камеры, контрплан в этом случае облегчает состыковку кадров.

Тот же принцип использован и в фильме "Авантюристы". Ален Делон испытывает биплан, проходя через препятствия, расставленные на взлетной полосе Лино Вентурой. Испытания закончены, Лино Вентура отъезжает со взлетной полосы на грузовике и как бы играючи,

его преследует биплан. Вот небольшой отрывок из этого эпизода (рис. 28.9).



28.9 Фрагмент из фильма Роберта Энрико "Авантюристы".

Камера перемещается вместе с грузовиком по взлетной полосе. Мы видим Лино Вентура слева, он смотрит на крыло биплана, делая знак летчику рукой, самолет приближается к нам с заднего плана, он справа, затем взлетает вверх и уходит из кадра вправо. Обрываем кадр и даем следующий.

Вид изнутри грузовика. Вентура на переднем плане, слева, спиной; он за рулем. Самолет справа (мы его видим через стекло грузовика). Он летит низко, мы движемся вперед, самолет поднимается вверх и уходит из кадра вправо. Обрываем кадр и даем панорамный план справа налево. Грузовик идет влево, прижимаясь к самолету. Самолет делает вираж и уходит на задний план.

Отметим, как удается, не нанося никакого ущерба гибкости

перехода (обрыв кадра делается каждый раз в момент ухода самолета из кадра), опустить движение самолета по полукругу. Это также используется для перехода от первого эпизода, где два персонажа говорят (они видны вместе), к следующему, где нет никакой реакции на их слова, а начинается совсем другой эпизод.

ОТСУТСТВИЕ ДЕЙСТВИЯ КАК ПУНКТУАЦИЯ

Если в кадре нет движения в начале или в конце плана, то это может облегчить переход от плана к плану. Этот переход можно сделать, показывая какой-то статичный предмет либо в начале плана, либо в конце.

Статичная сцена может быть удачным планом после ухода актера из кадра. Это может быть пейзаж, белая стенка комнаты, пустое здание, либо план с дистанции берега моря и т.д.

НЕЗАВИСИМЫЕ, САМОСТОЯТЕЛЬНЫЕ ПЛАНЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В КАЧЕСТВЕ ПАУЗ В РАССКАЗЕ

Бывают случаи, когда режиссер рискует испортить заключительную часть эпизода резким переходом к последующему эпизоду, где настроение совершенно другое. Здесь необходима визуальная пауза, как некая связь. Это может быть просто чернота, черный экран, задерживающийся на некоторое время, чтобы продлить эпизод и поставить акцент на его драматизме, либо это может быть совершенно самостоятельный, независимый план, вводимый между эпизодами.

Если режиссер выбирает черный экран, то для зрителя это будет полная эмоциональная остановка. Этим приемом не следует злоупотреблять, он может вызывать у зрителя невольное раздражение. Следующая сцена оказывается не связанной с предыдущей. Такой прием хорош лишь для грубых, неожиданных сцен. Вот как его использует Антониони. Женщина что-то бурно обсуждает и спорит со своим любовником на улице. Затем экран становится черным на мгновение. Следующая сцена начинается очень резко, мы видим труп женщины, обнаруженный полицией в реке. Это самоубийство.

Порой черный экран сопровождается музыкой, звучащей за кадром, она усиливается вначале, затем медленно затихает, когда начинается новая сцена.

Такой прием, состоящий в том, чтобы продлить последний план, прежде чем перейти к следующему, часто использовался Фордом. Его фильмы известны своим меланхолизмом и одновременно драматизмом.

Следующий эпизод, как правило, начинается с полного кадра или общего плана, что разбивает наше предыдущее сосредоточение внимания и переключает его на следующие сцены.

Итак, еще один вариант, упомянутый нами, и очень часто используемый - это самостоятельный, независимый план в качестве паузы между двумя эпизодами. Такой план может иметь некоторое отношение к происходящим событиям, а может быть и вовсе несвязанным с ними, а лишь производить эмоциональный эффект.

Возьмем пример, касающийся первого случая. Петер Йатес в фильме "Буллит" использует такой план в эпизоде, где герой со своими компаньонами на обочине дороги обсуждают отношения. Это происходит после ужасной сцены, где задушили женщину. Этот эпизод начинается с общего плана дороги. Белая спортивная машина женщины обгоняет ряд машин и направляется на камеру. Затем она останавливается. Женщина выходит из машины, отходит к реке. Буллит тоже выходит, подходит к ней. Она упрекает его за его образ жизни, за его безразличие к ужасной смерти, насилию, происходящему у них на глазах. В момент их разговора режиссер обрывает кадр и дает план дороги, где едут машины, затем следующий эпизод. План с машинами - это пауза между эпизодами. Режиссер использует этот прием и в другом месте: преступник жестоко убивает человека в аэропорту. Следующий план - пустынная улица Сан-Франциско, далее Буллит идет к себе домой, по этой улице. Еще один независимый план - пауза между двумя различными сценами.

В другом случае, план, использующийся в качестве визуальной паузы между различными планами, может быть никак не связан с ними, а нести лишь эмоциональную нагрузку.

В фильме "Девушка на мотоцикле" этот прием использован для соединения двух сцен, происходящих в одном и том же месте с одними и теми же актерами, но при различных обстоятельствах. Центральные актеры в фильме Ален Делон и Мариан Фэйтфулл в отеле, в постели. Он оживленно говорит ей о мотоциклах и о своем опыте в вождении мотоцикла. Настроение оживленное и веселое. Затем сцена меняется, и мы видим пароход, в сумерках, плывущий по реке. Его окна горят; другой, меньший пароход медленно проплывает на переднем плане. Настроение этой сцены буколическое, символизирует спокойствие и счастье. Следующая сцена - мы видим опять любовников в постели: настроение совершенно иное, чем раньше. Они сосредоточены друг на друге, на своих чувствах. План-пауза не указывает здесь ни на изменение места, ни на изменение времени, а

лишь помогает смене настроения сцены.

ПОЛНЫЙ ЭПИЗОД, ИСПОЛЬЗУЕМЫЙ КАК ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНАЯ ПАУЗА

Иногда одного самостоятельного плана бывает недостаточно, чтобы сделать паузу между двумя эпизодами с различным настроением. Когда два момента в истории совершенно противоположны, лучше их разделить.

В фильме Петера Йатеса "Буллит" гангстера защищает главный герой фильма, полицейский. Он оставляет преступника под охраной, а сам отправляется на поиски своей подружки, и они идут обедать в бистро. В этот момент приходят полицейские, чтобы взять преступника из-под его охраны.

Как видно, действия Буллита не имеют никакого отношения к прогрессирующей основной интриге. Ему нужно было, чтобы гангстер оказался под охраной, а его бывшие коллеги смогли бы прийти и арестовать его. Обе сцены являются сильными сценами с точки зрения сюжета фильма. Они слишком различны по настроению, поэтому было совершенно необходимо их разделить. Для этой цели между ними режиссер вводит совершенно самостоятельный эпизод. Этот эпизод играет особую роль - паузы, подчеркивающей важность двух эпизодов. Здесь речь не идет о сосредоточении внимания зрителя на частной жизни главного героя. Эпизод посвящен тому, как он находит свою подружку, они идут в бистро, затем ложатся в постель. Эпизод сделан набросками, акцент ставится скорее на музыке, звучащей в бистро, чем на их отношениях.

Этот прием очень выигрышный с точки зрения того, чтобы создать напряженную обстановку перед последующим эпизодом. Фильмы Альфреда Хичкока - лучшее тому подтверждение.

В фильме "Окно во двор" Грэйс Кэлли входит в квартиру предполагаемого преступника-убийцы. Она ходит по квартире, рассматривая, вещи и бумаги. Внезапно она вспоминает женщину, уже представленную зрителю раньше, которая как будто готова покончить с собой. Зритель оказывается вовлеченным в эту новую интригу, и на экране видит историю женщины. Мы забываем в этот момент о Грэйс Кэлли и испытываем шок, когда в квартире появляется убийца и застает Грэйс за разбором его бумаг. Никакое кинематографическое средство не предупреждает девушку о грозящей опасности. Если бы внимание зрителя не оказалось рассеянным из-за параллельной интриги, то он был бы уже готов увидеть преступника, появившегося в

квартире. Закономерный интерес быстро бы угас. Здесь же приход убийцы является совершенно неожиданным, так как сильные сцены разделены самостоятельным эпизодом, использованным в качестве паузы.

РАЗМЫТОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ КАК ПУНКТУАЦИЯ

Такой прием чаще используется в телевизионных передачах, чем в кино. Техника очень проста, финальная сцена эпизода постепенно становится размытой, затем совершенно неясной. Мы обрываем кадр, даем следующий эпизод, начиная его с размытого изображения, которое постепенно становится четким. Этот новый эпизод - уже в другом месте и в другое время.

Микеланджело Антониони использовал несколько иной вариант. Эпизод начинается с размытого изображения затухающего огня; это странное изображение, цвет и форма его неопределимы. Через несколько секунд на переднем плана появляются четко женские босые ноги. Сцена приобретает смысл. Можно закончить эпизод, используя этот прием.

Человек, на переднем плане, четко выходит из кадра, а размытое изображение заднего плана на мгновение задерживается. (Следует отметить сегодняшнюю тенденцию использования размытого фона в момент, когда идут титры фильма). Иногда действия, показанные размытым изображением, используются для выделения какого-то пункта, момента. Например, в фильме Сиднея Фюри герой встает с постели (единственный четкий кадр), входит в следующий кадр (размытый), закрывает ставни. Герой на заднем плане, а на переднем четко виден будильник, и зритель может обратить внимание на время, показанное на будильнике.

Другой вариант состоит в том, чтобы показать актера на переднем плане, который остается неподвижным, а на заднем плане -размытым изображением показать движения другого актера.

Джон Хьюстон в фильме "Мулен Руж" использует этот прием. Тулуз Лотрек спорит со своей подругой, которая уходит, хлопая дверью. Следующий план - Тулуз Лотрек на переднем плане лицом к камере (четко). Через мгновение дверь в глубине кадра (изображение размыто) открывается и девушка возвращается, медленно двигаясь к переднему плану. По мере ее приближения к художнику, изображение становится все более и более четким.

Четкое изображение может быть и в глубине кадра. Двое влюбленных в глубине кадра начинают целоваться и ласкать друг

друга. Изображение постепенно становится размытым, и можно лишь различить очертания двух человек.

Некоторые режиссеры используют размытое изображение для показа того, как человек теряет сознание (будто все начинает плыть у него перед глазами). И наоборот, размытое изображение медленно становится четким - это пример показа того, как человек приходит в себя.

ЧЕРНЫЙ ЭКРАН КАК ПУНКТУАЦИЯ

Черный экран может использоваться для разделения планов или сцен. Эффект изоляции здесь полный, и каждая сцена оказывается неожиданной для зрителя и эмоциональная окраска ее наиболее насыщена. Зритель ждет определенной сцены, но не знает точно, когда она должна появиться на экране. Планы выстраиваются достаточно грубо. Вот как делает это аргентинский режиссер Фернандо Соланас.

> Черный экран. За кадром слышится звук барабана. Внезапно, в кадре появляется рука с факелом. Короткий панорамный план вправо прослеживает движение руки бегущего человека.
>
> Вновь черный экран. Звук барабана. Полицейские с дубинками появляются в центре улицы. Ночь. Короткий панорамный план вправо по полицейским. Вновь черный экран.
>
> Человек в гражданской одежде бросает бутылку с зажигательной смесью в витрину магазина. Страшный взрыв и огонь. Вновь черный экран.
>
> Человек в гражданском бежит по улице справа налево; камера прослеживает его, панорамируя. Полицейский хватает его, ударяет по спине. Человек падает на колени, второй полицейский подбегает, бьет его ногой в живот.
>
> Человек лежит, скорчившись от боли. В кадре появляется третий полицейский.
>
> Вновь черный экран.

Использованные в фильме планы взяты из хроники в Буэнос-Айресе, и фильм представляет собой горький и правдивый документ о политической ситуации в стране в то время. Именно использование черного экрана, монтированного параллельно с короткими, отобранными специально для фильма эпизодами, делает этот фильм особенно интересным с точки зрения правдивости содержания и оригинальности съемки.

Звук за кадром способствует некоторому единству черного экрана и последующего эпизода. Порой во время черного экрана слышится

какой-то конкретный четкий звук, который естественным образом затем сливается со следующим за этим эпизодом. Режиссер Берт Хаанстра в документальном фильме "Мировые соперники" использует такой прием:

> Фильм начинается. Черный экран. Тишина. Затем за кадром слышится жужжание мухи.
>
> Следующий кадр - человек крупным планом, он открывает глаза - на носу у него сидит большая муха.

Оригинальное начало документального фильма.

ПУНКТУАЦИЯ ЗА СЧЕТ ДВИЖЕНИЯ КАМЕРЫ

Камера своим движением вперед или назад может подчеркнуть либо отделить, изолировать определенную ситуацию на экране, сцену, персонаж.

Случай 1.

Как мы уже отмечали, движение камеры, предшествующее фразе диалога, может подчеркнуть эту фразу; но если движение камеры осуществляется уже после произносимой фразы, то выделенной окажется реакция актера. Если камера движется вперед во время долгой тирады, произносимой основным актером, то подчеркивается интимность, индивидуальность; если же камера отходит назад, то внимание акцентируется на окружающей обстановке, декорации или отсутствии декорации.

Случай 2.

Движение актера может комбинироваться с пунктуационным движением камеры, что обеспечивает в сцене более плавный переход от кадра к кадру.

Например, кто-то уходит из кадра. В следующем плане камера приближается к группе людей. По мере приближения к камере, к группе подходит человек, ушедший из предыдущего кадра. Камера останавливается, кадрируя его приближенным планом.

Движение с отставанием камеры тоже может использоваться. Например, персонаж, кадрируемый приближенным планом, остается в кадре несколько секунд, затем направляется вглубь кадра. Он останавливается, поворачивается, и только в этот момент камера быстро перемещается к нему и вновь кадрирует его приближенным планом.

Случай 3.

Обычно при пунктуации камерой план начинается с фиксированного положения камеры, затем она может двигаться,

становясь неподвижной к концу сцены по мере разворачивания действия, чтобы закончить план вновь в фиксированном положении.

Вариация заключается в том, что можно начать план в движении, а в конце прервать план в статичной композиции, похожей на ту, что была в начале предыдущего плана в движении.

Например, сцена начинается с приближенного плана человека, сидящего с края длинного стола. Камера, делает трэвеллинг назад, показывая ряд гостей, сидящих за столом. Она останавливается, и мы даем сразу вновь приближенный план человека, как он был показан в начале плана. Музыкальные фильмы демонстрируют нам многократное использование этого приема, где, например, план полным кадром танцующей пары начинает эпизод, а затем камера движется назад, поднимается на кране. Затем камера начинает медленно спускаться, кадрируя всю сцену общим планом, возвращается к полному кадру танцующей пары по той же визуальной оси, и все движение повторяется еще раз.

Случай 4.

Движение камеры вперед или назад может повторяться два, три и более раз. Если речь идет об одном сюжете, то все внимание сосредоточится на нем и получится захватывающий эффект.

В итальянском фильме "Агостино" режиссера Мауро Болоньини основной персонаж, мальчик, по имени которого назван фильм, становится свидетелем полового акта, происходящего за кадром между двумя другими мальчиками. Он в шоке от этого зрелища. Визуально сцена представлена серией движений камеры вперед, которые повторяются шесть или семь раз. Камера переходит от среднего плана к крупному плану, затем вновь к среднему, вновь к крупному плану мальчика, по той же визуальной сои.

Это повторное движение камеры вперед использовано в фильме Алена Рене "Прошлым летом в Мариенбаде". Молодая девушка выбегает из комнаты на террасу, на лице ощущение счастья. Камера двигается на нее, несколько раз последовательно повторяя движение.

Другой пример взят из "Гамлета", версии Лоуренса Оливье, в тот момент, когда король и брат Офелии замышляют заговор против Гамлета. Сцена начинается с показа двух актеров средним планом. Камера отходит назад, совсем далеко от них, они кажутся маленькими; кадр обрывается и следующий начинается с другой вершины треугольного расположения камеры, актеры видны американским планом, камера вновь отходит назад, и вновь дается американский план, но с противоположной точки. Камера повторяет

это движение несколько раз, что подчеркивает атмосферу таинственности и заговора.

Случай 5.

Это повторное движение назад-вперед камеры по отношению к одному актеру, которое может быть смонтировано параллельно со сценами, посвященными воспоминаниям персонажа и представлять возврат к прошлому. Вот фрагмент эпизода такого типа.

Камера делает движение вперед, к человеку, сидящему, прислоненным спиной к перилам теплохода. Камера, с позиции полного кадра, делает трэвеллинг вперед. Кадр обрывается.

Женщина открывает дверь, лицом к камере. Она что-то говорит. Эту сцену зритель уже видел в фильме в предыдущем эпизоде. Камера переходит от среднего плана к приближенному плану сидящего человека. Кадр обрывается и возникает следующий.

Молодой человек идет рядом с девушкой. Они разговаривают.

Молодой человек в комнате, спиной к камере, на переднем плане, слева.

Другой человек приближается к ней справа и останавливается, говоря ему несколько неприятных слов.

Молодой человек. Камера от среднего плана переходит к приближенному плану на теплоходе.

Девушка отдаляется от нас и направляется вглубь кадра. Теперь мы в комнате. Она возвращается к нам и говорит несколько фраз. Молодой человек у перил теплохода. Камера от приближенного плана переходит к очень крупному плану, останавливаясь на лице молодого человека, по щеке которого медленно скатывается слеза.

Мы видим, что все планы монтируются, используя трэвеллинг вперед, с теми планами, которые уже знакомы зрителю по предыдущим сценам, и обозначают возврат к прошлому.

Камера может прерывать движение, только не в конце сцены. Камера также может замедлять или останавливать движение. Этот метод удобен для выделения двух одновременно происходящих действий. Вот пример.

Человек сидит на переднем плане, спиной. Он читает. Девушка проходит в глубине кадра, лицом к нему.

Контрплан, человек читает. Камера движется на него, проходя от полного кадра к приближенному плану. Сцена прерывается в движении.

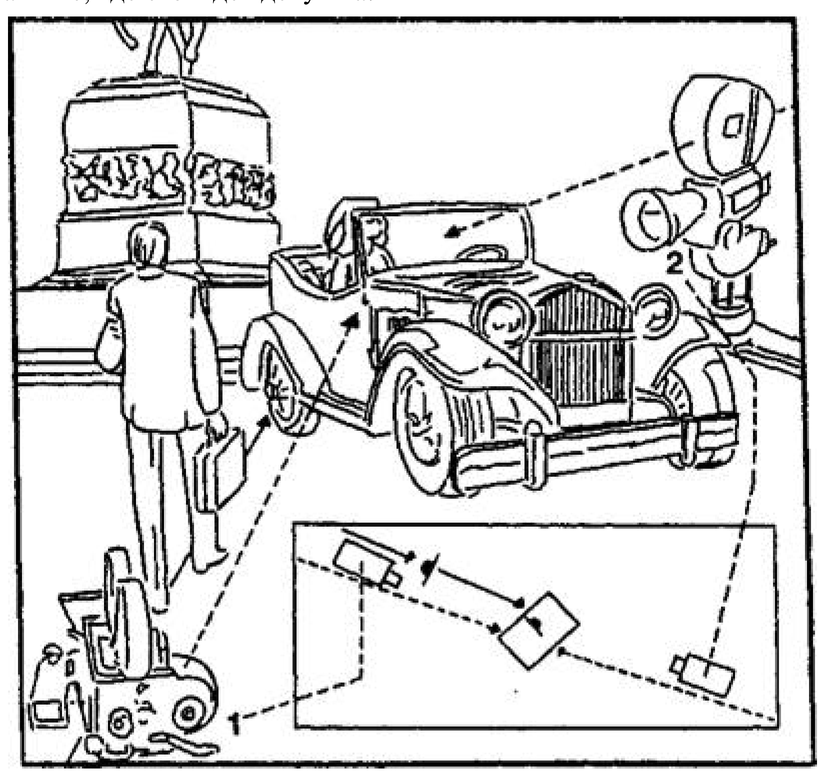
Девушка входит в кадр, останавливается, поворачивается и смотрит за кадр, затем она возвращается на задний план и выходит за дверь. Камера делает трэвеллинг вперед от среднего плана к приближенному

плану человека, все еще внимательно читающего книгу.

Повтор планов с движением камеры к человеку служит тому, чтобы подчеркнуть, насколько мужчина занят чтением. Он не замечает, что девушка хочет к нему обратиться.

Случай 6.

Движение камеры вперед с двух противоположных точек может быть монтированным параллельно (рис. 28.10). Человек направляется к машине, где его ждет девушка.



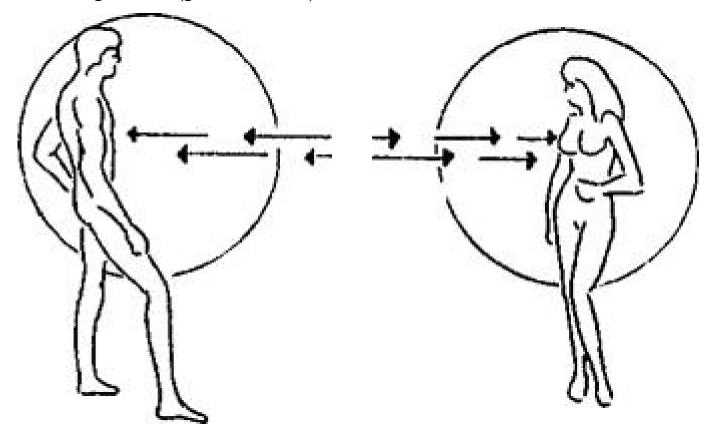
28.10 С целью подчеркнуть, выделить ситуацию, съемка производится с движением камеры с противоположных сторон.

Первое положение камеры - за спиной мужчины, направляющегося к машине. Камера движется вперед вслед за ним, показывая его спиной.

Второе положение камеры - за машиной, откуда камера движется на мужчину. Он показан лицом. Эти планы заканчиваются композицией с двумя актерами, когда мужчина подойдет к машине, и могут монтироваться параллельно. Такая сцена более динамична.

Случай 7.

Движения камеры вперед, монтируемые параллельно, могут применяться и при съемках двух персонажей, которые смотрят друг на друга или разговаривают между собой. Скорость движения камеры может варьироваться и трансформировать, таким образом, эмоциональный эффект эпизода. Речь здесь идет не об отдельных движениях камеры для съемок каждого актера с последующим параллельным монтажом, а об осуществлении нескольких движений к каждому персонажу, всякий раз приближаясь к актеру, который ждет реакции. Камера медленно приближается, и план выстраивается следующим образом (рис. 28.11).



28.11 Движения камеры по направлению к каждому актеру, затем монтируемые в студии, могут привлечь особое внимание к актерам

Два последних плана (по одному для каждого актера) заканчивают эпизод; камера устанавливается перед одним из актеров, делая акцент на нем.

Случай 8.

При, использовании двух движений камеры, монтируемых параллельно (где каждым движением камеры снимается один актер)

возможен еще один вариант, когда в конце эпизода мы меняем направление движения. Вот такой пример:

План 1. Камера быстро перемещается к актеру А, замедляя ход по мере приближения.

План 2. Камера с той же скоростью перемещается к актеру В, замедляя ход.

План 3. Приближенный план актера А. Камера быстро отходит назад, затем, постепенно замедляя ход до полной остановки, полным кадром.

Такая резкая смена направлений движений камеры обеспечивает нам оригинальный пример пунктуации (перехода от плана к плану) для планов в движении.

Случай 9.

Два плана, где камера перемещается в противоположных направлениях, приближаясь к одному актеру и удаляясь от другого, могут монтироваться параллельно. При таком подходе, один актер визуально оказывается выделенным, подчеркнутым, а другой, наоборот, стерт.

В этом случае, как и во всех предыдущих, актеры неподвижны, движется только камера.

Случай 10.

Два движения камеры (назад и вперед) могут комбинироваться с двоением сюжета, и тогда этим подчеркивается происходящий на экране несчастный случай, либо катастрофа.

Вот пример, где визуальная пунктуация предшествует катастрофе.

Трэвеллинг вперед, быстро, к человеку, на лице которого мы видим удивление. Второй человек входят в кадр справа. Трэвеллинг вперед, быстро, к третьему человеку. Трэвеллинг назад, быстро, отдаляясь от группы. Трэвеллинг вперед, быстро, выделяя одного из людей. Приближаясь к нему, камера опускается на низкую точку. Несколько последовательных взрывов раздается за кадром.

Посмотрим, как выстроен этот эпизод. Движение камеры короткие и быстрые, хотя события разворачиваются не так быстро.

Второй пример показывает реакцию нескольких актеров, столкнувшихся с внезапной катастрофой.

Произошел взрыв, и последствия его показаны на экране крупным планом.

Крупный план женщины. Она поворачивает голову влево.

Крупный план мужчины. Он поворачивает голову вправо.

Крупный план другого мужчины. Он поднимается в кадре, глядя вправо.

Крупный план третьего мужчины. Он приближается к месту трагедии по диагонали справа налево.

Вновь общий план результатов взрыва.

Здесь движения, служащие пунктуацией, осуществляются актерами, а не камерой. Резкие повороты, как часть движений человеческого тела, используются для визуальной пунктуации ситуации. Когда персонаж поворачивает голову крупным планом, это дает возможность ввести последовательно новый план; и эти движения предшествуют появлению основного персонажа. Они могут быть как последовательными, так и повторными. Рис. 28.12 показывает два варианта.



28.12 Пунктуация посредством движений актеров, что предшествует важному событию на экране.

Все движения медленные. Если повороты последовательные, три сюжета как бы выстраиваются по полукругу, что согласовано с планом, который вводит нового персонажа.

Второй вариант ограничивается повторным движением в одном и том же секторе кадра и в том же направлении. Трэвеллинг или панорамирование с замедлением могут использоваться для создания более интимной или натянутой атмосферы, либо подчеркнуть важность работы, производимой основными героями. Многие режиссеры использовали эту технику. Особенно удачные примеры такого использования предлагает нам в своих фильмах английский режиссер Ж. Ли Томпсон.

ВЕРТИКАЛЬНАЯ ПУНКТУАЦИЯ

Бывают ситуации, когда основное действие разворачивается в кадре по горизонтальным линиям, и тогда внезапный поворот события не будет подчеркнут без применения вертикального движения. Возьмем пример из фильма Дэвида Лина "Мост над рекой Квай", где используется такая техника. Во время сражения, которое предшествует взрыву моста, убиты два центральных персонажа фильма Джойс и Шеарс. Вот как разворачивается на экране этот эпизод:

План 105. Полным кадром Николсон и Джойс. Они дерутся возле провода, ведущего к детонатору. Джойс: "Ты что, не понимаешь?!" Они отходят вглубь кадра (2 сек, 20 кадров).

План 106. Средний план Уэй и Шеарса позади ствола упавшего дерева. Шеарс поднимается и кричит: "Убей его! Убей его!" Он поднимает правую руку с ножом (3 сек, 22 кадра).

План 107. Тот же план, что и 105. Джойс тянется к детонатору на заднем плане, но Николсон хватает его за ноги (47 кадров).

План 108. Полным кадром Шеарс стоит справа. Уэй слева. Шеарс принимает решение и прыгает через ствол дерева (2 сек, 3 кадра), падает слева.

План 109. Полный кадр. Мост в глубине кадра. На переднем плане Шеарс падает, встает и бежит вправо. Камера панорамирует по нему, он входит в воду. В глубине кадра появляются четыре японских солдата, около моста с противоположной стороны реки (4 сек, 7 кадров).

План 110. Средний план Шеарса. Он плывет вправо. Камера панорамирует его. Он кричит: "Убей его!" (3 сек, 23 кадра).

План 111. Средним планом Николсон и Джойс на переднем плане. Они, все время перемещаясь вправо, продолжают драться. В глубине

две группы японских солдат. Они стреляют. Джойса задевает пуля и он, падая на спину, катится на камеру (3 сек. 1 кадр).

План 112. Приближенный план. Молодая красивая девушка таиландка спускается вниз, глядя вправо (39 кадров).

План 113. Та же композиция, что и в плане 111. Николсон поворачивает тело Джойса, видит кровь на груди. Николсон смотрит вглубь кадра на японских солдат (8 сек, 12 кадров).

Следует отметить, что движения Николсона и Джойса, дерущихся и катающихся по земле, а также бегущего и плывущего Шеарса - это горизонтальные движения. Смерть Джойса прошла бы незамеченной, если бы не было внезапно (план 112) включено вертикальное движение. Молодая девушка спускается к реке. Это ничего не добавляет к сюжету, это лишь мощный пунктуационный прием, подчеркивающий смерть Джойса. Такой же прием применен, когда умирает Шеарс. Вот часть этой сцены:

План 116. План полным кадром. Николсон стоит рядом с телом Джойса. Японские солдаты в глубине кадра смотрят на реку. Они стреляют. Николсон поворачивается влево, глядя на реку. Камера панорамирует, чтобы показать Шеарса с расстояния. Он плывет к нам (3 сек, 12 кадров).

План 117. Похож на план 110. Средний план Шеарса, плывущего вправо (3 сек, 10 кадров).

План 119. Полным кадром Шеарс в реке. Он стоит в реке, затем направляется к нам. Внезапно в него попадает пуля, он падает (4 сек, 4 кадра).

План 120. Приближенный план. Другая таиландская девушка поднимается по берегу реки, глядя вправо, за кадр (33 кадра).

Вертикальное движение (в данном случае вверх) имеет своей целью привлечь внимание к действию, которое происходит в этот момент - к смерти Шеарса. Описанный прием очень прост, скромен и эффективен, если служит пунктуацией для горизонтально доминирующего действия.

ОСТАНОВКА В МОМЕНТ ДЕЙСТВИЯ

Эта техника так называемого замороженного действия, т.е. остановка в момент действия. Очень многие фильмы заканчиваются этим способом, а некоторые режиссеры используют этот прием для финала эпизодов: действие резко останавливается, затем изображение расплывается на экране. В середине эпизода конечная часть плана может быть остановленной с целью привлечь внимание к

какому-то факту или персонажу. Получаются очень интересные эффекты при четкой резкой остановке трансфокатора.

Независимый план может быть моментально остановлен, какой бы ни была кадрировка, один или несколько раз.

Режиссер Боб Фос в фильме "Сладкое милосердие" останавливает движение, чтобы подчеркнуть реакцию актера, и использует он этот прием многократно. При остановке движения он использует также изменение цвета. Естественный цвет меняется на неестественный (т.е. используется цветной фильтр).

При использовании этого приема особое внимание следует обратить на продолжительность остановки, т.е. на время, когда изображение остановлено на экране.

Во время остановки можно приглушить и звук, создав тем самым либо гармонию, либо контраст с атмосферой сцены.

В КАЧЕСТВЕ ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Многочисленные аспекты кинематографического языка, о которых мы вели речь в предыдущих главах, ни в коей мере не исчерпывают всех возможностей того средства выражения, которым является кино. Но если отбросить в сторону чисто эстетические аспекты, то мы считаем цель нашего издания, а именно: предложить практическую базу для интерпретации идей и эмоций посредством кинематографии, достигнутой.

Как во многих видах искусства, а кино здесь не исключение, лучшим средством обогатить ваши технические знания будет ознакомление с гениальными представителями этого искусства. Самым эффективным способом будет просмотр их лучших фильмов. А еще более практический способ - рассматривать и исследовать фильм в монтажной, анализируя сцены и стараясь понять, как они построены.

Так фильмы и сцены, которые вас привлекают, откроют все свои секреты и новые возможности для вашего собственного будущего творчества в области кинематографии.